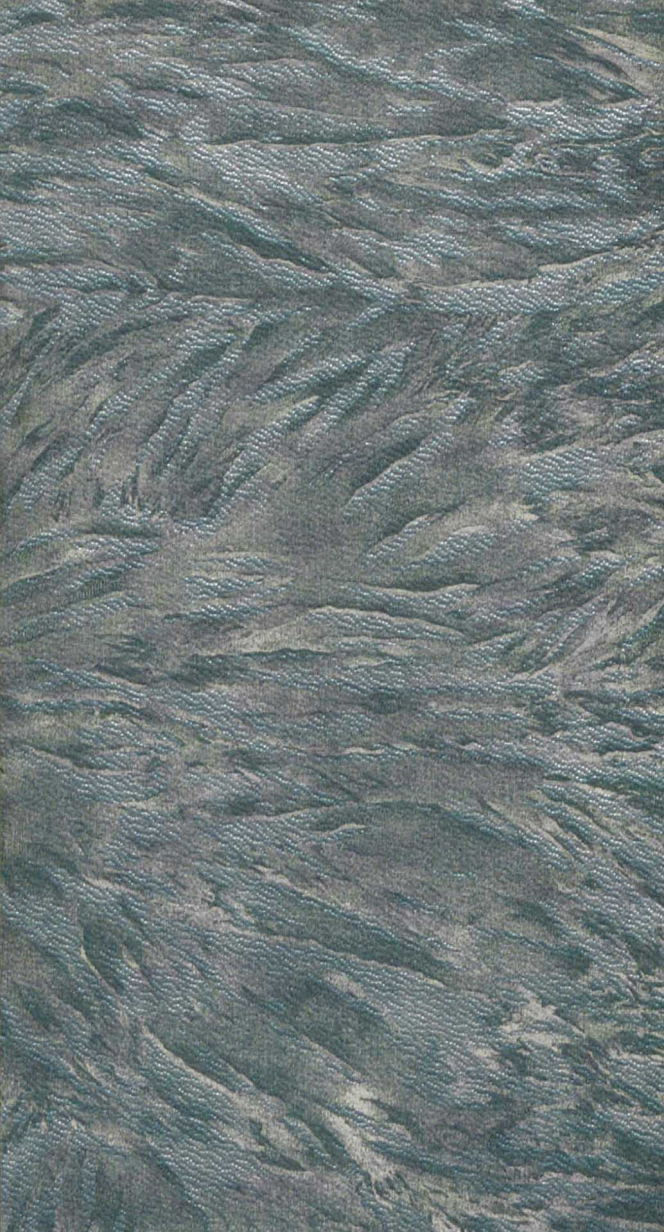




МК $\frac{\overline{XIX}}{8^{\circ}-II}$

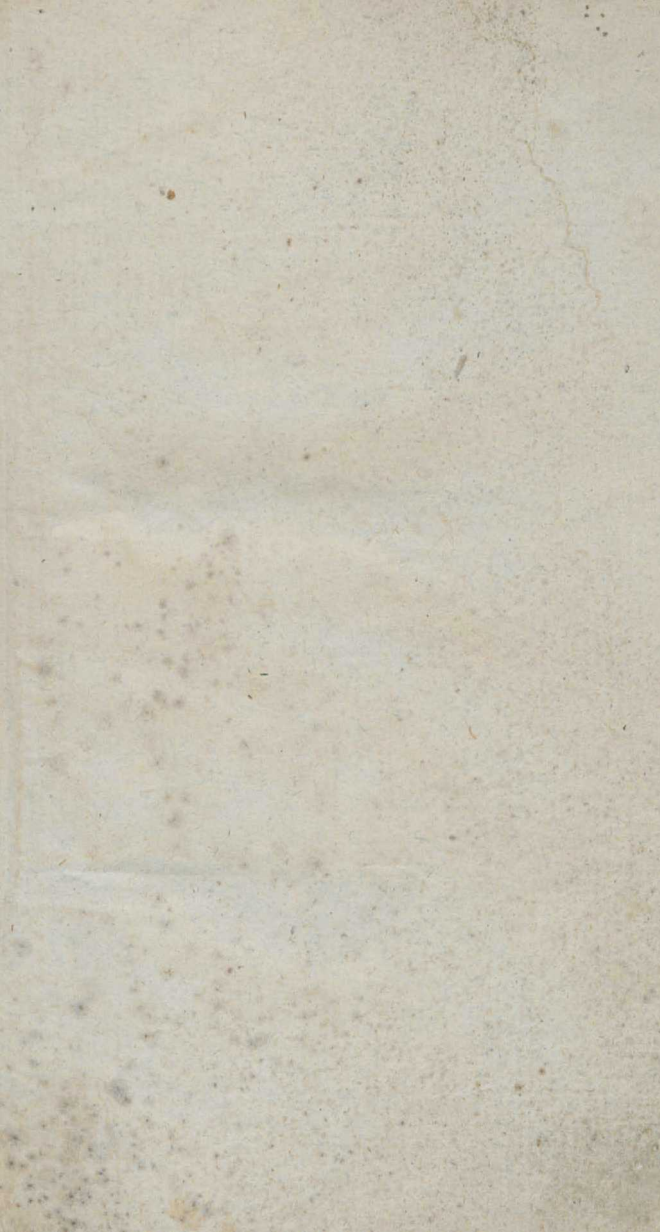
Петров, А.

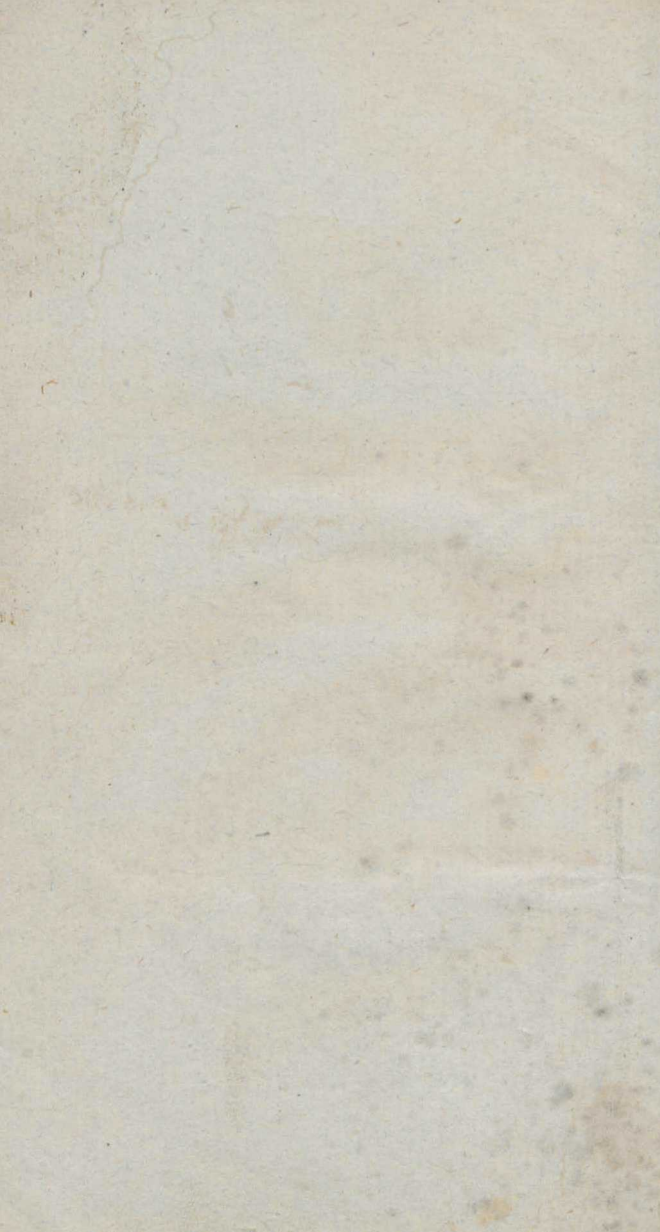
Шахматная игра.

Кн. 1-2. В 5 ч.

СПБ., 1824

2-on 3/4







Рисованъ Г. И. Актыоновъ.

Филидоръ.

ШАХМАТНАЯ ИГРА,

ПРИВЕДЕННАЯ

ВЪ СИСТЕМАТИЧЕСКІЙ ПОРЯДОКЪ,

съ присовокупленіемъ

ИГОРЬ ФИЛИДОРА и ПРИМѢЧАНІЙ НА ОНЫЯ,

изданная

Александромъ Петровымъ.

Кн. 1

ЧАСТЬ I и II.

ТЕОРІЯ ШАХМАТОВЪ

САНКТПЕТЕРБУРГЪ.

Въ типографіи Н. Греча.

1824.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЕНО

съ тѣмъ, чтобы по напечатаніи, до выпуска изъ типографіи, представлены были въ С. Петербургскій Цензурный Комитетъ семь экземпляровъ сей книги, для препровожденія куда слѣдуетъ, на основаніи узаконеній. Санктпетербургъ, Марта 29 дня 1821 года.

Цензоръ Ст. Сов. и Кав. И. Тиликовской.

ЛЮБИТЕЛЯМЪ

ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

усерднѣйше посвящаетъ

ИЗДАТЕЛЬ.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

На Рускомъ языкѣ въ недавнемъ времени вышла первая книга о шахмашной игрѣ, сославленная Г. Бушпримовымъ изъ двухъ часпей Кодекса Коха, извѣснаго Нѣмецкаго сочиненія. Книга, довольно хорошая для начинающихъ.

Въ сославленіи же моей книги, я руководствовался всѣми иностраннѣми сочиненіями о шахмашной игрѣ, и старался представить теорію игры сей, сколько возможно, въ лучшемъ, систематическомъ видѣ и примѣнить къ оной практику шахмашовъ.

Сочиненіе сіе состоитъ въ пяти небольшихъ частяхъ:

Первая и вторая, заключающіяся въ одной книгѣ, составляютъ теорію, а третья, четвертая и пятая вмѣстѣ — практику шахмашовъ.

Часть первая для начинающихъ.

Ходы и дѣйствія каждой шашки изъяснены подробно; также главнѣйшія основанія, правила и шехническія рѣшенія сей игры.

Часнь вторая заключаетъ въ себѣ высшія правила, и составляетъ, можно сказать, тактику шахматовъ.

Въ третней часни игры Филидора, славнѣйшаго изъ игроковъ 18-го столѣтія.

Филидоръ на 23 году жизни своей почиался уже лучшимъ игрокомъ въ цѣлой Европѣ, и превосходство свое сохранилъ надъ всѣми въ продолженіе 50 лѣтъ. Онъ первый указалъ, что вся сила игры состоитъ въ пѣшкахъ. Примѣрныя игры его и замѣчанія доказываютъ глубокое его познаніе сей игры. — Но Филидоръ вообще обращаетъ болѣе вниманія на атаку, нежели на оборону, и составляетъ чернаго не всегда дѣлающъ правильные ходы, вѣроятно, чтобы доставить нѣмъ случай показать силу соеди-

ненныхъ пѣшекъ въ центрѣ: на чемъ вся игра его основывается.

На каждую изъ его игоръ я сдѣлалъ примѣчанія, которыя для любителей сей игры должны быть любопытны — шѣмъ болѣе, что и въ иностранныхъ сочиненіяхъ нѣтъ подобныхъ симъ замѣчаній на всѣ игры Филидора.

Въ четвертой часни — начала игоръ. Здѣсь можно видѣть нападенія самыя правильныя и защиту наилучшую. — Представлены всѣ способы открывать игру, составлять планъ атаки, производить самую атаку, и какія надлежитъ принимать мѣры къ отвращенію оной, и наконецъ, какъ должно поступить или необдуманное нападеніе противника обращать въ собственную свою пользу.

Игры сіи оканчиваются болѣею частію преимуществвомъ шашекъ на какой-либо сторонѣ или лучшимъ положеніемъ оныхъ, а нѣкоторыя изъ нихъ доведены до самаго конца.

Въ пятой — окончанія игорь. Различные мапы, нашъ и пр., все, что только можешь случиться въ концѣ игры, при разныхъ положеніяхъ шашекъ, и содержишь нѣсколько примѣровъ изъ спрашаемъ.

На обѣ сіи послѣднія части надлежишь обратишь особенное вниманіе, поелику начало игры имѣешь большое вліяніе на послѣдствія, такъ какъ и умѣешь кончить игру — пребуешься большаго знанія.

Для сего надлежишь разбирашь каждую игру на шашечницѣ, чишаешь замѣчанія, разсмашириваешь каждый ходъ въ особенності и стараешься поспитать цѣль онаго; испытываешь, какъ бы вы сами сыграли, будучи въ шакомъ или другомъ положеніи, сравнивая пошомъ свой ходъ съ ходомъ показаннымъ въ книгѣ, и изыскивая причину, почему сей послѣдній лучше того, кошорый вы сдѣлали, и какія ошъ того могутъ бышь послѣдствія.

Труднѣйшіе маты, какъ шо: ладьею и слономъ прошивъ ладьи, или слономъ и конемъ надлежишь изучишь съ прилежаніемъ, и твердо держашь въ памяти всѣ средства, коими можно выиграть, или защитишься отъ превосходства прошивника. — Упражняясь такимъ образомъ, въ весьма короткое время можно узнать гораздо болѣе, нежели играя цѣлые годы безъ правилъ и руководителя.

Для каждой перемѣны или прибавленія, въ игрѣ случающихся, послѣ седьмого или осьмого хода, прилагается таблица, съ показаніемъ положенія шашекъ, дабы разбирающій игры не былъ принужденъ по нѣскольку разъ повторять одну и ту же игру, или имѣть нѣсколько шашечницъ, чтобы сохранишь нужное для перемѣны положеніе.

Зная, что игра сія у насъ не въ большемъ еще употребленіи, я ограничилъ изданіе книги сей только

премя стами экземпляровъ; но если любители шахматной игры — коимъ посвящаю книгу сію — удосто- яшь оную благосклоннымъ приняті- емъ, то въ обязанность поставлю сдѣлать новое изданіе.

Теперь, не распространяясь похва- лою сей игрѣ, заслуживающей, по всей справедливости, лучшее, ува- жительнѣйшее названіе — я приве- ду одно разсужденіе Франклина, въ кошоромъ говоритъ онъ, что игра сія имѣетъ большое вліяніе на наши нравственныя качества, и доказы- ваешь сіе тѣмъ, что она пріучаешь къ расчетливости, предусмотрительно- сти, благоразумію, заставляешь въ затруднительныхъ положеніяхъ изы- скивать средства помогать себѣ соб- ственными силами и доходить до всего прилежаніемъ и внимательнымъ разсужденіемъ: и для того совѣщуетъ всѣмъ молодымъ людямъ учиться оной.

КРАТКОЕ ОБОЗРѢНІЕ СОЧИНЕНІЙ О ШАХМАТНОЙ ИГРѢ, ВЫШЕДШИХЪ НА ИНОСТРАННЫХЪ ЯЗЫКАХЪ.

I. Das Schach-oder Rdnig-Spiel, von Gustavo Seleno. Lipsiae, 1616.

Самое древнее, оригинальное Нѣмецкое сочиненіе, которое теперь весьма трудно найти. — Книга сія преподаетъ одни только начальныя основанія, и можетъ быть полезна для шѣхъ, которыя не шакъ свѣдуши въ игрѣ. — Сочинитель оной былъ Герцогъ Августъ Брауншвейгъ-Люнебургскій, основатель Вольфенбишельской библіотеки.

II. Le jeu des Echecs, traduit de l'Italien de Gioacchino Greco, Calabrois; à Liège, 1741.

Игры сіи безъ всякихъ поучительныхъ замѣчаній, но въ нихъ много хорошихъ нападеній. Сочинитель нарочно заставляетъ чернаго играть неправильно, дабы съ болѣею удобностію можно было атаковать его; дѣлаетъ безпрестанныя пожертвованія; распроиваетъ игру прошивника, и одерживаетъ побѣды ходами нечаянными.

Книга сія переведена на Нѣмецкій языкъ:

Moses Hirschel, das Schach des Gioachino Greco, Calabrois, und die Schachspielgeheimnisse des Stamma. Bresl. 1794.

III. Essai sur le jeu des Echecs, où l'on donne quelques règles pour le bien jouer et remporter l'avantage par des coups fins et subtils, que l'on peut appeller les secrets de ce jeu. Par le Sieur Philippe Stamma, natif d'Alep en Syrie, à la Haye. 1741.

Содержитъ сию примѣровъ окончаній игоръ, кошорые большею часпїю такого рода, что кшо начнешь, шлошь и выиграешъ.

Примѣры сіи, по употребленію своему, въ насшоящей игрѣ рѣдко могутъ случашься, но для упражненія весьма полезны; ибо въ нихъ представлены всѣ способы, какимъ образомъ можно выводитъ себя изъ самага запруднишельнаго положенія, и выигрывать игры совсѣмъ опчаянныя.

Другое изданіе оной:

Nouvelle manière de jouer aux Echecs, selon la methode de Ph. Stamma. Utrecht. 1777.

Книга сія переведена на Нѣмецкій языкъ, см. выше Moses Hirschel.

IV. Stratagèmes des Echecs, par un Amateur. A Paris et Strasbourg. An X.

Neu entdeckte Schachspiel = Geheimnisse ; von einem Liebhaber, zweyte verbesserte Auflage. Wien. 1818.

Спрагатымы сія составлены изъ примѣровъ Сшаммы, Лолли и нѣкопрыхъ другихъ. — Лучшіе изъ нихъ помѣщены мною въ концѣ 5-й часши.

V. Analyse des Echecs, par A. D. Philidor. à Londres. 1749. Другія изданія съ нѣкопными дополненіями : въ Лондонѣ 1777, въ Парижѣ и Спрасбургѣ 1812.

Сочиненіе, признанное наилучшимъ, что-бы усовершенствоваться въ сей игрѣ. —

Переведено на Нѣмецкій и Англійскій языки :

Studies of Chess, containing Caissa a poem, by Sir Wiliam Jones ; a systematic introduction to the Game ; and the whole Analysis of Chess, composed by Mr. A. D. Philidor, with original remarks. London. 1803.

Philidor, praktische Anweisung zum Schachspiel, dritte verbesserte Auflage. Gotha. 1810.

VI. Osservazioni sopra il giuoco degli scacchi ossia il giuoco degli scacchi esposto da G. B. Lolli, fol. Bologna. 1763.

Хорошее сочиненіе, содержащее нѣсколько примѣрныхъ игоръ и окончаній. До сихъ

поръ не переведено ни на Французскій, ни на Нѣмецкій языки.

VII. *Traité théorique et pratique du jeu des Echecs, par une Societé d'Amateurs. Paris. 1786.*

Книга сія въ 1797 году въ Лейпцигѣ переведена на Нѣмецкій языкъ, съ присовокупленіемъ примѣровъ окончаній изъ Стаммы, а въ 1813 году въ Парижѣ умножена нравспвенными, полипическими, испорическими и военными примѣчаніями, и заключая въ себѣ все, что было писано о сей игрѣ, весьма полезна какъ для начинающихъ, такъ и для самихъ игроковъ.

VIII. *Nouvel essai sur le jeu des Echecs, avec des réflexions militaires relatives à ce jeu, par Stein. 1789. A la Haye.*

Содержишь превосходныя начала, нѣсколько окончаній и условныхъ машовъ.

IX. *La Superiorité aux Echecs, mise à la portée de tout le monde et particulièrement des Dames, qui aiment ces amusemens etc. à Campen. 1792, съ таблицами.*

Въ книгѣ сей нѣшь новыхъ образцовыхъ игоръ, но начальныя основанія шахматной игры объяснены гораздо подробнѣе, нежели въ какомъ-либо другомъ сочиненіи.

X. Игры неизвѣстнаго Италіанца, переведенныя въ 1803 году во Франкфуртѣ на Майнѣ на Нѣмецкій языкъ, содержатъ нѣкошорыя, впрочемъ не совсѣмъ справедливыя, замѣчанія на игру Филидора.

XI. Codex der Schachspielfunst nach den Muster=spielen und Regeln der grōßten Meister, von J. Fr. W. Koch. Zweyte vermehrte Auflage. Magdeburg, 1813.

Превосходное, и можно сказать, единственное въ семь родѣ сочиненіе, заключающее въ себѣ подлинникомъ всѣ прежнія изданія о шахматной игрѣ, съ примѣчаніями Коха на нѣкошорыхъ лучшихъ игроковъ.

XII. Neue theoretisch = praktische Anweisung zum Schachspiele, von Johann Allgaier. Wien, 1819.

Со вновь изобрѣшенными таблицами.

Весьма хорошее, систематическое сочиненіе, содержащее много новыхъ образцовыхъ игоръ, которыя доказываютъ большую опытность сочинителя и глубокое знаніе его сей игры. Теорія и практика изложены наилучшимъ образомъ. Книга сія, по всей справедливости, можетъ почесться лучшею изъ всѣхъ вышедшихъ до-

селя на Нѣмецкомъ языкѣ; какъ пошому, что она есмь послѣдняя о семъ предметѣ, въ составленіи коей Альгееръ могъ заимствовать изъ прежнихъ сочиненій, такъ равно и пошому, что она содержишь много новыхъ примѣрныхъ игоръ, копоры отчасти перемѣняюще образъ игры Филидора. Однакожь въ игрѣ Альгеера нѣтъ никакой тактики, какую находимъ у Филидора. Нападенія его скоры, смѣлы — игра самая рѣшительная, самая опасная для противника неопытнаго; но въ немъ нѣтъ, подобно Филидору, медленной увѣренности въ побѣдѣ, и вообще, кажется, обращаетъ болѣе вниманія на игру офицеровъ, нежели пѣшекъ.

"De ludis orientalibus, libri duo.
Thomas Hyde Mandragoras, seu
Nitaea statulucti, Oxonii 1694.

I.

Историческое извѣстіе о шахматахъ.

Названіе шахматовъ происходитъ отъ Персидскаго слова шахъ, или Арабскаго Шеекъ, Царь.

Шахматная игра, по великимъ соображеніямъ и рацѣнамъ, коихъ она требуетъ, можетъ по всей справедливости назваться ученою, глубокомысленною и онымъ привлекательною (*).

Игра сія известна была въ глубокой древности. Герои всѣхъ временъ находили въ оной услажденіе отъ трудовъ своихъ.

Карль Великій, среди шума оружія, забавлялся сею игрою. Ръзныя его шахматны долго сохранялись въ Аб. Св. Діонисія.

(*) Ce jeu brillant est l'ami du génie, сказалъ одинъ Поэтъ.

Тамерланъ спраспно любилъ шахмашы. Онъ даже сдѣлалъ нѣкошорыя перемѣны въ сей игрѣ. Перемѣны сіи (какъ водилъся) при жизни его уважались; но послѣ были забышы.

Пирръ, величайшій полководецъ своего вѣка, посредствомъ шахмашовъ объяснялъ Генераламъ движенія войскъ.

Францискъ I., во время плѣна въ Мадридѣ, въ шахмашахъ находилъ опраду въ горестномъ своемъ заключеніи.

Великій Фридерикъ не терпѣлъ вообще ни какихъ игоръ, а особливо азартныхъ, и запрешилъ ихъ въ Пруссіи; но въ шахмашы не только позволялъ играшь, но даже самъ любилъ ихъ и велъ съ Вольшеромъ, игру чрезъ письма (*).

(*) Въ шахмашы играють чрезъ письма. Эша игра слишкомъ продолжительна, но тѣмъ занимательнѣе. Сказывають, что Англичане играють такимъ образомъ на большія суммы. Для сей игры пошребны особыя доски. На каждой клѣшкѣ должна бышь скважи-

Карль XII. въ лагерѣ при Бендерахъ не имѣлъ другаго развлеченія, кромѣ шахматовъ.

Шахматная игра есть почти одна, о коной древніе и новѣйшихъ временъ Ученые писали. Иродотъ, Эврипидъ, Софокль, Филосифратъ, Омиръ, Виргилій, Аришпатель, Сенека, Овидій, Гораций, Квинтилианъ, Платонъ, Эйлеръ, Франклинъ упоминающъ объ оной. Игра сія была въ такомъ уваженіи у Римлянъ, что по свидѣтельству современнаго писателя, одинъ Римскій Консулъ пріобрѣлъ великую славу

на, а каждая шапка имѣла внизу гвоздикъ. Это дѣлается для того, что какъ игра сія, судя по разстоянію, можетъ продолжиться нѣсколько лѣтъ, то, что бы шапки осѣивались вѣрно на своихъ мѣстахъ. Одинъ игрокъ снутилъ и сообщаетъ свой ходъ другому, тотъ замѣчаетъ сей ходъ на своей доскѣ и въ свою очередь снупаетъ самъ. Такимъ же образомъ дѣлающъ и дорожныя шахматы, т. е. также со скважинами и гвоздиками, дабы качка экипажа не могла разширить положенія шахматовъ.

выигравъ сряду десять игоръ въ шахманы. Сенека въ трактатѣ о спокойствіи духа говоритъ, что Ю. Канинъ, приговоренный при Калигулѣ къ смерти, игралъ въ шахманы въ самую ту минушу, когда палачъ вошелъ къ нему для исполненія судебнаго приговора.

Египетскіе жрецы шахматную игру причисляли къ числу наукъ, въ то время, когда оныя однимъ только имъ, были извѣстны. *Scientia est eorum, quae consistunt in intellectu.*

Въ Китаѣ вообще полагаютъ, что игра сія перешла туда изъ Индіи въ началѣ V вѣка. Игра сія у Китайцевъ въ великомъ уваженіи и знаніе оной необходимо для того, кто желаетъ быти въ лучшемъ кругу. Говорятъ, что Китайскихъ дѣвицъ учатъ играть въ шахманы, такъ какъ у насъ учатся оныя танцамъ и музыкѣ.

Было время чшо цѣлые города въ Испаніи играли въ шахмашы другъ прошивъ друга.

Игра сія изъ Египта перешла въ Персію, опшуда въ Турцію, а изъ Турціи въ Европу. Анна Комнина, въ жизнеописаніи опца своего Греческаго Имперашора Алексѣя Комнина^{x)}, повѣствуетъ, чшо шахмашная игра къ Грекамъ и Римлянамъ перешла опъ Персіанъ.^{xx)}

Всѣ Писатели единогласно признають, чшо шахмашная игра изобрѣшена въ Индіи. Сшамма однакожъ полагаешъ, чшо она усовершенствована въ щасливой Аравіи. Нѣкоторые изобрѣшеніе сей игры приписываютъ одному Философу бывшему при дворѣ Амолія, Царя Вавлонскаго. Сказываютъ, чшо Философъ выдумалъ шахмашы въ намѣреніи сею пріятною и воинственною забавою опклонишь Амолія опъ жестокости.

По названію шашекъ и по мнѣнію

x) "Alexiada"
xx) *Magno - of assirius (De ludis orientalibus, Oxonii 1694 cap. 15)*

самихъ восточныхъ жителей, основательно заключающъ, что игра сія получила начало въ Индіи.

Изобрѣшеніе шахматовъ приписываютъ также Философу Хезъ жившему въ VII вѣкѣ. На сей случай разсказываютъ слѣдующую сказку:

Персидскій Царь Ардширъ выдумалъ прикипракъ. Индѣйскій Царь Херамъ хотѣлъ превзойти его въ вымыслѣ. Въ угодность Хераму всѣ Индѣйцы пустились на выдумки. Хеза былъ сполько щасливъ, что изобрѣлъ шахмашы и Царь щедро его наградилъ.

Сказку сію разсказываютъ и другимъ образомъ:

Въ I вѣкѣ на берегахъ Гангеса жилъ былъ мудрый Браминъ, копорый, изобрѣшя шахмашы, поднесъ Индѣйскому Царю. — Игра сія сполько понравилась Царю, что онъ предоснавилъ ему самому назначишь себѣ награду. Браминъ пошребовалъ сполько зеренъ пшеницы, сколько произведешь умно-

жаемое число 64 клѣшкѣ шахматной доски, полагая за первую клѣшку одно зерно, за вторую вдвое, за третью вдвое противъ второй и такъ далѣе. Почитая сію награду маловажною, всѣ смѣялись пребыванію Брамина; но когда сочтено было число зеренъ, тогда сознались, что пребываніе Брамина было не такъ маловажно. Ибо, полагая за первую клѣшку одно зерно, за вторую два, за третью четыре и такъ далѣе, умножая до 64-й клѣшки, выйдешь всѣхъ 18,446,744,073,709,551,615 зеренъ. Полагая въ каждомъ гарницѣ круглымъ числомъ по одному миліону зеренъ, составишь 288,230,376,151 четверть съ долями, количество, которое весь шаръ земный едва ли произвести можетъ.

По крайней мѣрѣ сказка сія доказываетъ, что способы шахматной игры неисчислимы для хорошаго игрока.

Игра шахматная извѣстна всѣмъ народамъ. Это единственная игра, которая сообразна съ характеромъ испан-

ныхъ Philosophовъ, умовъ глубокомысленныхъ, душъ безкорыстныхъ. Кучи золота не имѣютъ въ оной никакой цѣны. Дашь *матъ* есть единственная цѣль всякаго игрока. — *Матъ* есть единственное его услажденіе. Цѣлые дни играютъ, не имѣя инаго въ виду, кромѣ славы выиграть игру.

Игру шахматную часто уподобляли жизни человѣческой, и сравненіе шахматовъ съ людьми подавало нѣкогда обширное поле къ нравственнымъ заключеніямъ. Одинъ Писатель довольно остроумно уподобляетъ жизнь человѣческую шахматамъ. Доколь игра продолжается, говоритъ онъ, всякая шашка играетъ на доскѣ свою роль: та ферзь, другая пѣшка и ш. д. Игра кончилась — и ферзь, и пѣшка — всѣ идутъ въ одинъ мѣшокъ.

О шахматной игрѣ есть сочиненія почти на всѣхъ Европейскихъ языкахъ.

Рюй Лопецъ де Сегюера въ 1661 и Донъ Піетро Каррера въ 1617 издали книги на Испанскомъ языкѣ.

Доменико Тарчіа писалъ о сей игрѣ на Италіянскомъ языкѣ.

Серазень издалъ книгу въ Парижѣ на Французскомъ языкѣ.

Вида, Епископъ Албійскій, сочинилъ въ XV вѣкѣ поэму на Лашинскомъ языкѣ подъ названіемъ *Scacchia ludus*. Поэма сія почищается лучшимъ изъ его произведеній. Она переведена на Французскій, Нѣмецкій и Италіянскій языки. Послѣдній переводъ Леве напечатанъ 1809.

Аббапъ Романъ написалъ также поэму на Французскомъ языкѣ.

Гіахино Греко, извѣстный подъ именемъ Калабрійца, славнѣйшій игрокъ своего вѣка, и Буа, прозванный Сиракузцомъ, славившійся при дворѣ Филиппа II., сочинили многія особенныя игры шахматовъ. Лучшія изъ сихъ игоръ

изданы въ 1779 году особою книгою на Французскомъ языкѣ.

Кунингамъ и Бершенъ писали о гамбишѣ.

Общество Любителей въ 1788 и Спейнъ въ 1789 издали оныя о шахмашной игрѣ.

Сшамма и Лолли сочинили Спрашаемы шахмашовъ, кошорыя весьма полезны для окончанія игоръ. Сшамма въ книгѣ своей, совѣшуетъ никогда не опшчаявашься, сколь бы ни была худа игра, и показываешъ способы единшвенные, почши магическiе.

Наконецъ Филидоръ издалъ свои чешыре игры и шесшъ гамбишовъ. Филидоръ былъ величайшiй игрокъ въ Европѣ. Въ молодоспи своей онъ почишался уже первымъ въ Парижскомъ *Caffé de la Régence*, гдѣ лучшiе игроки собирались. Искусшво его превосходишъ даже вѣрояшiе. Въ одно и шожее время велъ онъ двѣ игры, и шакъ, что на другую доску вовсе не смолрѣлъ.

Однажды въ срединѣ игры умышленно спустили шашкою неправильно. Филидоръ не замѣнилъ сперва невѣрнаго хода; но нѣсколько ходовъ спустя, узнавъ ошибку и поставивъ шашку на надлежащее ея мѣсто.

Филидоръ былъ сынъ музыканта и самъ былъ хорошій музыкантъ. Въ 1777 году переселился онъ въ Англію, гдѣ и умеръ въ 1796 году. Учеными ходами пѣшекъ онъ удивлялъ всѣхъ игроковъ и доказалъ, что сколь бы ни былъ силенъ игрокъ, но всегда долженъ уступить побѣду тому, кто умѣетъ хорошо дѣйствовать пѣшками.

Въ минувшемъ столѣтіи Кемпель болѣе удивилъ Европу. Сей славный Механикъ издѣлалъ машину, которая играла въ шахматы, и коюрой никто обыграть не могъ. Кемпель показывалъ сію машину въ 1768 году въ Вѣнѣ, Презбургѣ и Парижѣ. Въ газетахъ того времени много говорено было объ

оной. Одинъ очевидный свидѣтель разсказываетъ слѣдующее:

Машина сія представляла Турка въ человѣческій ростъ. Онъ сидѣлъ предъ комодомъ, на кошоромъ была шахматная доска. Внутренность Турка содержала колеса, пружины и ш. п.; всякой могъ ее видѣть. Турокъ подымалъ руку, бралъ шашку и ставилъ на мѣсто весьма медленно. Минута едва была достаточна для сего движенія. Въ доказательство, что машина сія была опдѣльная и не имѣла сообщенія съ поломъ, ее можно было переносить съ мѣста на мѣсто. Надобно сказать, что Турка нельзя было обмануть, и если кто скупалъ неправильно, онъ бралъ шашку и ставилъ на надлежащее мѣсто. Нѣкоторые полагали, что въ Туркѣ сидѣлъ скрытно человекъ; но опроверженіемъ сему служило то, что Турка во всякое время можно было видѣть, и что его нѣсколько разъ носили во дворецъ къ Импера-

шору и Эрцгерцогамъ Австрийскимъ ,
разбирали и опыты составляли въ ихъ
присутствіи. Кемпель былъ почти
безоплачно при машинѣ , когда она
играла; иногда однакожь ошходилъ, но
не болѣе какъ на двѣ минуты, т. е. не
давалъ сдѣлать болѣе двухъ коровъ безъ
себя. Одно только это общепель-
ство рождаетъ нѣкоторое сомнѣніе:
если бы это былъ чистый механизмъ,
присутствіе Кемпеля было бы не ну-
жно. (*)

Когда истинная причина необычай-
наго дѣйствія превосходитъ мѣру на-
шего понятія , самолюбіе наше симъ
оскорбляется, и мы пускаемся въ до-
гадки, которыя еще болѣе доказываютъ
наше невѣжество.

(*) Впрочемъ давно уже не слышно о сей
машинѣ.

Одинъ Машемапикъ сдѣлалъ исчисленіе, что шахматная игра при первой только вышпукѣ съ обѣихъ сторонъ, можешь имѣть 400 разныхъ положеній; при второмъ и прешьемъ ходѣ число сіе возраспаетъ до невѣроятной степени. (*) — Принявъ сіе въ разсужденіе, можно ушвердительно сказать, что нельзя сдѣлать такой сложной машины, кошорая бы въ состояніи была ошвѣчать на всѣ сіи ходы.

Впрочемъ въ Лондонѣ и теперѣ есть машина, кошорая играетъ въ шахматы, но только не цѣлыя партіи, а однѣ окончанія, при извѣстныхъ положеніяхъ шашекъ, подобно спрашагемамъ и всегда выигрываетъ.

(*) Я не представляю исчисленій сихъ, ибо сіе займетъ много мѣста и ошклонитъ ошъ цѣли изданія книги.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

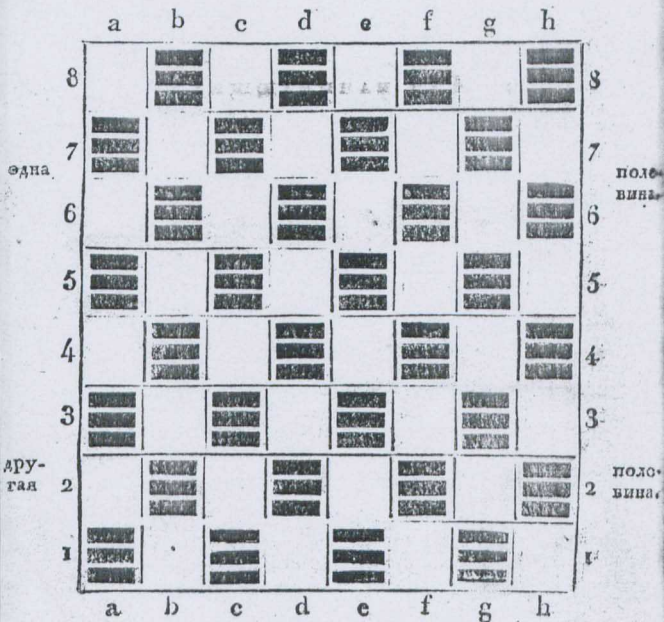
Для начинающихъ.

II.

Общія замѣчанія о шахматной игрѣ.

Шахматная доска состоитъ изъ 64 четвероугольниковъ, или клѣшкѣ.

Клѣшки сѣи расположены по осѣми на перпендикулярныхъ и по осѣми на горизонтальныхъ линіяхъ, слѣдующимъ образомъ :



Шахматная доска дѣлится умствен-
но на двѣ половины.

Каждая половина содержишь 32 клѣш-
ки и принадлежишь одному изъ игро-
ковъ.

На семь полѣ дается битва между
двумя маленькими арміями.

Египтяне и Греки, строгіе наблю-
датели правилъ сей игры, сдѣлали все-
гда шахматную доску такъ, что край-
няя клѣшка на первой горизонтальной
линіи съ правой стороны у каждого
игрока была бѣлая. Они почитали бѣ-
лый цвѣтъ счастливымъ предзнаменова-
ніемъ побѣды.

Всѣхъ шашекъ числомъ 32, изъ ко-
ихъ 16 бѣлыхъ и 16 черныхъ.

У каждого игрока 16 шашекъ.

У каждого игрока: Король, ферзь,
двѣ ладьи, два слона, два коня и во-
семь пѣшекъ.

Черныя шашки называются: чер-
ный Король, черная пѣшка и ш. д.
Бѣлая: бѣлый слонъ, бѣлый конь и ш. д.

Шашки сіи дѣлятся на 6 степеней.

Каждая степень имѣетъ собственное свое наименованіе, ходъ и силу.

Въ *первой* степенѣ полагаются *Короли*; во *второй* *ферзи*; въ *третьей* *ладьи*; въ *четвертой* *слоны*; въ *пятой* *кони*; въ *шестой* *пѣшки*.

Вообще же раздѣляются на два рода: на *офицеровъ* и *пѣшки*.

Большія шашки, ш. е. *Король*, *ферзь*, *ладьи*, *слоны* и *кони*, называются *офицерами*; малыя: *пѣшками*.

На крайнихъ горизонтальныхъ линияхъ (базахъ) отъ *1* до *1* и отъ *8* до *8* спановящаяся офицеры слѣдующимъ порядкомъ: на крайнихъ клѣшкахъ *a* и *h* спановящаяся *ладьи*; возлѣ ихъ на клѣшкахъ *b* и *g* *кони*; возлѣ коней на клѣшкахъ *c* и *f* *слоны*; на остальныхъ двухъ клѣшкахъ *d* и *e* *Король* и *ферзь*.

Бѣлый *ферзь* спановится на бѣлой клѣшкѣ; черный *ферзь* на черной.

Короли спановящаяся возлѣ *ферзей* — *Король*, прошивъ *Короля*.

Съ другой стороны пашки сшановяшся по горизонтальной линіи ошъ 8 до 8 такимъ же образомъ.

И такъ всѣ офицеры сшановяшся другъ прошивъ друга: Король прошивъ Короля, ферзь прошивъ ферзи, ладья прошивъ ладьи и ш. д.

На впорыхъ горизонтальныхъ линіяхъ ошъ 2 до 2 и ошъ 7 до 7 сшановяшся пѣшки.

Каждая клѣшка имѣетъ свое наименованіе.

Каждый офицеръ и пѣшка имѣютъ также свое особенное наименованіе.

Каждая перпендикулярная линія дѣлится на двѣ равныя части.

Всякая половина сей линіи, ш. е. каждая чепыре клѣшки, принадлежатъ одному игроку, а другія 4 другому.

Каждая перпендикулярная линія имѣетъ наименованіе того офицера, который на ней стоить.

Линія на которой стоитъ Король называется линія Короля.

Первая клѣшка сей линіи, на кошорой спановишся Король, называется *клѣтка Короля*; вшорая на кошорой стоишъ предъ Королемъ пѣшка: *вторая клѣтка Короля*; шрешія клѣшка сей линіи называется: *третья клѣтка Короля*; чешвершая: *четвертая клѣтка Короля*. Оспальныя чешыре клѣшки сей линіи счишаюшся такимъ же образомъ съ другой спороны.

Подобнымъ образомъ называюшся линіи и клѣшки *ферзя, ладей, слоновъ и коней*.

Для различія между двумя ладьями, двумя слонами и двумя конями, шѣ изъ нихъ кошорые спояшъ на споронѣ Короля называюшся *Королевскими*: *Королевская ладья, Королевскій слонъ, Королевскій конь*; шѣ же кои на споронѣ ферзя называюшся *ферзевыми*: *ферзева ладья, ферзевъ слонъ, ферзевъ конь*.

Такимъ же образомъ различаюшся всѣ пѣшки: споящая предъ Королемъ

называется *Королевская пѣшка*, стоящая предъ ферземъ: *ферзева пѣшка* и ш. д. *пѣшка Королевскаго коня*, *пѣшка ферзевой ладьи* и ш. д.

Начиная играть въ шахматы, должно сперва учить ходы офицеровъ по одиначкѣ. Затвердя ходы, маневрировать двумя офицерами, попомъ претя и ш. д. Получа въ семь навѣкъ, должно начать маневрировать двумя офицерами противъ двухъ и ш. д. симъ способомъ начинающій тверже укоренить себя въ правилахъ, нежели начавъ играть вдругъ всѣми шашками.

III.

Шахматное письмо.

Шахматы имѣютъ свое особенное письмо. Оно изобрѣшено для сокращенія времени въ описаніи игоръ; ибо вмѣсто одной или двухъ строкъ, потребно только немного буквъ, или даже одна буква и цифра.

Шахматное письмо двойкаго рода:
1. Вмѣсто полныхъ рѣчей славящихъ

только начальныя буквы (значенія сихъ сокращеній изъяснены въ спашь XXIX) на прим: вмѣсто того, чѣмбы ска-
зашь: *бѣлый Королевскій слонъ ста-
новится въ третію клѣтку лады
чернаго ферзя*, пишется только: *с. б.
К. въ 3 кл. л. ч. ф.*

2^е. Еще сокращеніе: горизонталь-
ныя линіи шахматной доски означаюш-
ся цыфрами: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8; пер-
пендикулярныя буквами а, в, с, d, e,
f, g, h; и такъ горизонтальныя линіи
идуть ось 1 до 1, ось 2 до 2, и ш. д.,
перпендикулярныя ось а до а, ось в
до в, и ш. д. чѣмбы опредѣлишь на
какомъ мѣстѣ стоишь шашка, напечашь
букву перпендикулярной и цыфру гори-
зонтальной линіи, на которыхъ она
стоишь. На прим. f5. Япощчасъ иду
по линіи ff, дохожу допятой клѣтки
и вижу, что шашка стоишь на 4 мѣ-
стѣ слона чернаго Короля. Вмѣсто
того, чѣмбы напечашь: *слонъ чернаго
ферзя становится въ третію клѣт-*

ку ладѣи бѣлаго Короля; или даже вмѣсто перваго сокращенія с. ч. ф. въ 3 кл. л. б. К, надобно только написать с8 — h3. Игрокъ тотчасъ увидитъ, что шашка, стоявшая на 8 мѣстѣ перпендикулярной линіи ss, переходить на 3 мѣсто линіи hh.

Оба сіи способа употреблены при описаніи игоръ въ концѣ сей книги. Сей сокращительный способъ весьма полезенъ, ибо зберегаетъ время.

Описаніе ходовъ и силы каждой шашки въ особенности.

IV.

Пѣшка.

Пѣшки по достоинству своему не такъ значительны, какъ прочія шашки, но онѣ, если ими хорошо играютъ, содѣйствуютъ къ выигрышу не менѣе офицеровъ. Ихъ полагаютъ въ 6й степени.

Пѣшка ходитъ прямо по перпендикулярной линіи.

Пѣшка выступая въ первый разъ съ своего мѣста можетъ спустить чрезъ

кѣшку, ш. е. со второй кѣшки прямо на четвертую: впрочемъ всегда спускаешь только съ мѣста на мѣсто по перпендикулярной линіи.

Пѣшка назадъ не ходитъ и не беретъ.

Пѣшка беретъ не прямо, но вкось, на право и на лѣво, по діагональной линіи. Она беретъ равно офицера и пѣшку, кромѣ Короля, котораго ни въ какомъ случаѣ неберется.

Взявъ шашку пѣшка становится на мѣсто той, которую взяла.

Для большой ясности слѣдуетъ примѣръ:

Пѣшка наприм. ферзева коня съ мѣста своего b2 спускаетъ въ кѣшку b4., ш. е. четвертую своей линіи. Если съ противоположной стороны офицеръ, или пѣшка, спаваетъ на мѣсто b5, пѣшка брать не можетъ; но если неприятельская шашка спаваетъ въ a5 или въ c5, тогда пѣшка беретъ ее и становится сама на то мѣсто гдѣ

взяла, ш. е. въ а5 или с5, и продолжаешь уже ходъ свой по сей линіи, спуская на прим. изъ с5 въ с6, изъ с6 въ с7, и ш. д., если не перейдешь опять такимъ же образомъ на другую линію или на прежнюю.

V.

Конь.

Конь полагается въ 5^й степени.

Онъ спановишся между слономъ и ладьею.

Конь имѣетъ особенный ходъ и спускаетъ косвенно съ бѣлой клѣшки на красную, или съ красной на бѣлую, чрезъ одно мѣсто.

Онъ ходишь и беретъ впередъ и назадъ.

Примѣръ коневьяго хода можно яснѣе видѣть изъ рѣшенія слѣдующей за симъ Эйлеровой задачи.

Конь можешь перепрыгивать чрезъ свой и чужія шашки, онъ чего онъ имѣетъ большія преимущества прошивъ другихъ офицеровъ. При этомъ же

опъ шаха коня закрыться ничѣмъ нельзя.

Конь по срединѣ доски можеть вдругъ дать шахъ осьми шашкамъ, въ разныхъ мѣстахъ стоящимъ, на прим: если пѣшки или офицеры расположены такимъ образомъ: 1 въ с4, 2 въ с6, 3 въ d7, 4 въ f7, 5 въ g6, 6 въ g4, 7 въ f3, 8 въ d3, тогда конь, ставъ въ клѣтку e5, даетъ вдругъ всѣмъ означеннымъ шашкамъ шахъ.

Конь есть самая лучшая шашка для атаки, если игрокъ умѣеть имъ дѣйствовать.

Эйлеръ въ запискахъ Берлинской Академіи 1759 г. предложилъ задачу, состоящую въ томъ, что конь, обыкновеннымъ своимъ ходомъ, можеть спустишь на всѣ мѣста шахматной доски, начиная съ какой угодно клѣтки, и при томъ такъ, что не спустишь ни на одну болѣе одного раза, и опять можеть ступить на ту клѣтку, съ коей начиналъ.

Вотъ рѣшеніе сей задачи:

42	57	44	9	40	21	46	7
55	10	41	58	45	8	39	20
12	43	56	61	22	59	6	47
63	54	11	30	25	28	19	38
32	15	62	27	60	23	48	5
53	64	31	24	29	26	37	18
14	33	2	51	16	35	4	49
1	52	15	34	3	50	17	36

И такъ конь съ No. 1 идетъ въ No. 2 и ш. д. обходя всѣ клѣшки, онъ опять можешь спустить въ No. 1. Также можно начать со всякаго другаго мѣста на прим. съ No. 30; тогда конь спустить въ No. 31 до No. 64, а отъ туда въ No. 1, No. 2 и пр. до No. 29.

Здѣсь предлагается другое рѣшеніе сей задачи, гораздо легче: надобно только ходить конемъ впередъ, не уклоняясь ни въ какую сторону и занимая всегда самыя ближайшія мѣста къ крайнимъ линіямъ.

34	21	52	9	32	19	50	7
53	10	33	20	51	8	31	18
22	35	60	63	40	43	6	49
11	54	41	44	59	62	17	30
36	23	64	61	42	39	48	5
55	12	25	38	45	58	29	16
24	37	2	57	14	27	4	47
1	56	13	26	3	46	15	28

А что бы конь могъ спунишь въ
каѣшку, съ коей начиналъ, т. е. въ Но. 1,
то съ Но. 11, вмѣсто того, чтобы
спунишь въ Но. 12, надобно идти въ
Но. 64, потомъ въ Но. 63 и т. д. до
Но. 12. Какъ въ слѣдующей таблицѣ
показано.

42	55	24	9	44	57	26	7
23	10	43	56	25	8	45	58
54	41	16	13	36	33	6	27
11	22	35	32	17	14	59	46
40	53	12	15	34	37	28	5
21	64	51	38	31	18	47	60
52	39	2	19	62	49	4	29
1	20	63	50	3	30	61	48

Слонъ.

Слонъ почищается въ 4^й степени.

У Грековъ слонъ назывался Ареифиль, т. е. наперспникъ Марса, ибо онъ начинается бипву. Французы называютъ его fou въ подражаніе восточному филь, слонъ.

Слоны спавяшся возлѣ Короля и ферзя.

У каждаго игрока слоновъ два. Одинъ спановишся на красной клѣшкѣ, другой на бѣлой.

Слонъ ходишъ по діагональной линіи того цвѣта, на кошоромъ споишъ.

Онъ можешъ спупашъ съ мѣста на мѣсто и перебегашъ всю линію съ конца на конецъ доски, если на линіи сей нѣшъ шашекъ преяшствующихъ его ходу.

Примѣръ:

Изъ клѣшки с1 въ h6; изъ h6 въ f8; изъ f8 въ a3; изъ a3 въ b4 и т. д.

Слонъ ходишь и впередъ и назадъ. Берешь также какъ и другія шашки, т. е. становишься на мѣсто той пѣшки, или офицера, котораго онъ взялъ.

Слоны стоящіе на красныхъ клѣшкахъ, ходящъ только по краснымъ линиямъ; стоящіе же на бѣлыхъ клѣшкахъ, ходящъ только по бѣлымъ.

Слоны почти равны въ силѣ съ конями и въ Индіи имѣютъ ходъ ладьи.

VII.

Ладья.

Ладьи считается въ 3й степени.

Ладья ходишь прямо по перпендикулярной линіи и въ бокъ по линіи горизонтальной.

Она можетъ ступать съ одного конца доски на другой, если нѣтъ на линіи шашекъ препятствующихъ ея ходу, или только съ клѣшки на клѣшку.

Ладья ходишь впередъ, назадъ, въ бокъ; берешь по всѣмъ симъ направле-

ніямъ; взявъ шашку спановишся на мѣсто той, кошорую взяла.

Примѣръ:

Изъ а1 въ h1; изъ h1 въ h8; изъ h8 въ с8; изъ с8 въ с2 и т. д.

VIII.

Ферзь.

Ферзь полагается во второй степени.

Ферзь есть сильнѣйшая изъ всѣхъ шашекъ.

Прежде она называлась fersia отъ Персидскаго ферзь, визирь. Нынѣ во Франціи называется дамою.

Бѣлый ферзь спановишся на бѣлой клѣшкѣ; черный на черной.

Ферзь имѣетъ всѣ ходы, кромѣ коневьяго; беретъ такимъ же образомъ какъ и другія шашки, т. е. спановишся на мѣсто той шашки, кошорую онъ взялъ.

IX.

Король.

Король есть первая и лучшая для окончанія игорь; онъ его сохраненія зависишь выигрышь или проигрышь игры.

Король спускаеть только съ мѣста на мѣсто, однакожь во все стороны, по всемъ линиямъ перпендикулярнымъ, горизонтальнымъ и діагональнымъ.

Король къ Королю не подходитъ на одну клетку, т. е. по крайней мѣрѣ одна клетка должна ихъ разделять.

Король беретъ также какъ и другія шашки, если однакожь симъ дѣйствіемъ не становится самъ на шахъ.

Короли становятся возле ферзей, другъ прошивъ друга.

Король ни въ какомъ случаѣ не можетъ быть взятъ.

Если онъ подвергается опасности, то его предуведомляютъ говоря: *шахъ Королю*, дабы онъ могъ сойти, или закрыться.

Если ни того ни другаго сдѣлашь не можешь, тогда игра кончена, т. е. ему *матъ*.

Однажды только въ игрѣ Король можешь спустить по своей горизонтальной линіи чрезъ мѣсто. Это называется *рокировать*. (См. стр. XVIII).

Сіи суть первоначальныя правила игры, которая кажется трудною по числу шашекъ и по разнообразіи ихъ ходовъ; но ходы сіи впрочемъ въ два урока узнать можно. Однакожъ зная ходы, нельзя еще почищать себя игрокомъ. Въ семъ случаѣ шахматы имѣютъ сходство съ Поэзіею. Зная правила поэзіи нельзя быть поэтомъ не имѣя дарованій.

Аббатъ Романъ говоритъ въ своей поэмѣ:

Au jeu d'échets, et dans l'art de Racine,
C'est le talent, c'est l'esprit créateur
Qui fait primer; c'est par lui qu'on domine
Sur ses rivaux. Sans la verve divine
Sur l'échiquier on ne fait que ramper,
Comme on ne peut ni voler, ni grimper
Jusqu'au sommet de la double colline.

X.

Словарь

*техническихъ рѣченій Шахматной
игры.*

База. Первая горизонтальная линія
1 — 1, или 8 — 8, на которой
ставятся офицеры.

Вывести офицера. Открыть, доспавишь оному свободный ходъ.

Выигрышь принужденный. Когда игрокъ
собственными своими ходами даетъ
другому выигрышь.

Гамбитъ. (Gambetto, gros-en-jambe)
такъ называется особенный родъ
шахматной игры. (См. ст. XXIV).

Дать впередъ. Когда игрокъ искус-
нѣе другаго, но для уравненія игры,
снимаетъ у себя по условію офи-
цера, или пѣшку.

Жертвовать. Для какой либо причи-
ны отдать ни за что пѣшку, или
офицера.

Закрыть, закрыться. Отклонить на-
правленіе какого либо офицера про-

пивною спороны. На прим. ферзь, ладья, или слонъ, дають шахъ Королю, тогда спавишся предъ Короля шапка, копорая приѣмля ударъ на себя, отклоняешъ шахъ отъ Короля.

Интервалъ. (См. линия открытая.)

Идти въ ферзи. Вести пѣшку до противоположной базы и когда пѣшка спущишъ на оную, тогда дѣлаешся ферземъ, если онъ уже потерянъ; если же ферзь цѣлъ, то по произволению игрока дѣлаешся шѣмъ офицеромъ, копорого у него не доспаешъ.

Клѣтка или мѣсто. Такъ называешся каждый изъ 64 чешвероугольниковъ доски.

Конь. (См. стр. 29.)

Король. (См. стр. 36.)

Ладья. (См. стр. 34.)

Линія. (Рядъ клѣшокъ или мѣстъ.)

Линіи перпендикулярныя. Идущія прямо отъ одного игрока къ другому, на прим. а—а, b—b, с—с, и ш. д.

Линіи горизонтальныя. Лежащія па-

паралельно между игроками на прим.
1 — 1, 2 — 2, 3 — 3, и ш. д.

Линіи діагональныя. Клубки сіи линіи составляющія суть одинаковаго цвѣта бѣлыя, или красныя и касающія другъ друга только углами. На прим. b1, c2, d3, e4, f5, g6, h7, или a5, b4, c3, d2, e1. и ш. д.

Линіи крайнія. Четыре конечныя линіи доски, изъ коихъ двѣ перпендикулярныя и двѣ паралельныя: 1 — 1, 8 — 8, a — a, h — h.

Линія открытая. Та, которая не занята ни какими шашками; она можетъ быть перпендикулярная, горизонтальная, или діагональная.

Матъ. Когда Король ни закрытъся, ни сойти съ шаха не можетъ.

Мѣсто. (См. клѣтка.)

Опозиція. Когда Король подходитъ къ другому и становится первый противъ него на самое ближнее разстояніе, ш. е. чрезъ одно мѣсто

и преняпшвуесть другому Королю идиши впередъ.

Открыть Короля пѣшками. Сдѣлать интервалъ въ пѣшкахъ, прикрывающихъ непріятельскаго Короля.

Прикрыть. Когда у противнаго игрока Король и ферзь стоятъ одинъ возлѣ другаго на одной перпендикулярной, горизонтальной или діагональной линіи, ни чѣмъ незакрытыя, тогда справа ладью, или слона, дается шахъ, дѣйствіе сіе называется *прикрыть*.

Пѣшка. (См. стр. 27.)

Пѣшки фланговыя. (См. Флангъ).

Пѣшки центральныя. (См. центръ).

Пѣшка отдѣльная. Та, кошорая стоитъ одна и ни чѣмъ не подкрѣплена.

Пѣшка соединенная. Та, кошорая подкрѣплена другою.

Пѣшки разобщенныя. Пѣшки отстоящія одна отъ другой на шакое

разстояніе, что взаимно себя подкрѣплять не могутъ.

Пѣшка пройденная. Та, которая прошла мимо непріятельскихъ пѣшекъ, которыя могли бы ее взять и стоить сзади ихъ.

Подкрѣпить. Пододвинуть къ отдѣльной пѣшкѣ другую, или офицера, на такое разстояніе, что бы онъ ее защищалъ. Можно подкрѣплять также и офицеровъ.

Поправить. Допрогиваясь до шашки должно сказать: я поправляю; въ прошивномъ случаѣ другой игрокъ въ правѣ заставить играть мою шашкою, до которой кто допрогнулся.

Патъ. (См. см. XXIII).

Патъ принужденный. (См. см. XXIII).

Розыгрышъ. Когда ни шашъ, ни другой игрокъ не выигралъ.

Рокировать. Перемѣстивъ Короля и ладью (см. см. XVIII).

Слонъ. (См. стр. 33).

Сдвоить пѣшку или ладью. Поста-

вишь двѣ пѣшки или лады на одной перпендикулярной линіи.

Ударъ вѣрный. Ходъ, основанный на математическомъ расчетѣ и соображенный съ правилами игры.

Флангъ. У каждого игрока два фланга: правый и лѣвый. Пѣшки лады и коня составляютъ флангъ.

Ферзь. (См. стр. 35).

Фронтъ. Рядъ пѣшекъ стоящихъ на одной горизонтальной, или діагональной линіи.

Ходъ невольный. Ничего незначащій ходъ, который дѣлается по необходимости, не принося ни какой пользы, или даже вредъ.

Центръ. Пѣшка Королевская и ферзева составляютъ центръ и потому называются центральными. Пѣшки обоихъ слоновъ также причисляются къ центру.

Шахъ. Терминъ употребляемый для предваренія игрока объ опасности, кою подвергаются шашки пер-

ныхъ двухъ степеней п. е. Король и Ферзь.

Шахъ á la decouverte. Маскированная башарей. Когда снимаеиша офицеръ, который закрывалъ собою шахъ другаго офицера. (См. сп. XXI).

Шахъ двойной. Когда вдругъ отъ двухъ офицеровъ даеиша шахъ. (См. сп. XXI.)

Шахъ двоякій. Когда однимъ офицеромъ или пѣшкою даеиша шахъ двумъ шашкамъ, на прим. Королю и Ферзи, или Королю и ладѣ и проч. (См. тамъ же).

Шахъ ребячій. Когда на прешьемъ или чешвершомъ ходу даеиша шахъ и матъ. (См. тамъ же).

Шахъ безконечной. Когда одинъ другому даеиша непрерывно шахъ и пошъ ни закрывиша, ни сойши съ шаха не можетъ — розыгрышъ.

КОНЕЦЪ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

ВЫШНІЯ ПРАВИЛА.

XI.

Приступъ.

Шахматная игра состоишь изъ четырехъ временъ: I. Начало игры; выходъ пѣшекъ и офицеровъ. II. Манёвры; составленіе плана атаки. III. Атака и оборона. IV. Конецъ игры: *матъ, патъ* — розыгрышъ.

XII.

Правила

общія всѣмъ четверемъ временамъ.

§ 1. Всякой ходъ долженъ имѣть причину и цѣль. Не должно не только спускать шашкою, ниже допронуться до оной, не будучи въ состояніи сказать причины, для которой сіе дѣлается.

§ 2. Надобно стараться дѣлать такіе ходы, которые бы имѣли двойную цѣль. Симвъ средствомъ легко можно выиграть игру, ибо случисься можешь,

что противной игрокъ или не замѣ-
титъ сего, или не будетъ имѣть воз-
можности отвратить оба удара. На-
добно стараться и атаки производить
двойкія.

§ 3. Для достиженія совершенства
въ шахматной игрѣ потребно непре-
рывное прилежаніе и вниманіе неослаб-
ное. Игру должно начать и кончить
съ равнымъ вниманіемъ.

§ 4. Прежде нежели шашка спуститъ,
должно обдумать и вычислить всѣ вы-
годы сего хода; равно и послѣдствія,
какія могутъ произойти отъ того.
Первоначальныя основанія игры должны
быть всегда въ твердой памяти.

§ 5. Всякая шашка, идущая впередъ,
а нѣтъ паче за черту своей половины,
должна быть подкрѣплена (см. въ Сло-
варѣ) въ противномъ случаѣ ее можно
считать потерянною.

§ 6. Не должно никогда уступать
непріятелю пухей, по коимъ онъ лег-
ко можетъ войти въ игру; всѣми мѣ-

рами надобно спарашься заграждать пушью пѣмъ офицерамъ, кошорыхъ противникъ хочешъ ввести въ игру.

§ 7. Если есть ошущительная выгода, надобно мѣняться офицерами; впрочемъ, пѣми офицерами, кошорые положеніемъ своимъ спѣсняютъ ходъ офицеровъ непріятельскихъ, мѣняться не должно. На прим. Если офицеръ претпачиваетъ дѣйствіямъ офицера непріятельскаго, должно его сохранить, дабы чрезъ его потерю не дать возможности непріятельскому офицеру дѣйствовать и войти въ игру. Тогда только можно промѣнять сего офицера, когда противный игрокъ приметъ другіе способы для освобожденія своего запертаго офицера.

§ 8. *Общее правило.* Въместо того, чшобы мѣняться офицерами и пѣшками, лучше употребить время на то, чшобы продолжать атаку, или выводить своихъ офицеровъ.

§ 9. Игрокъ, имѣющій болѣе офице-

ровъ, нежели его прошивникъ, если онъ равенъ ему въ искусствѣ, не всѣми офицерами долженъ ашаковать непріятеля; но оставишь часть оныхъ около своего Короля, которые, составляя резервный корпусъ, могутъ въ случаѣ нужды подкрѣплять офицеровъ, идущихъ въ ашаку.

§ 10. Никогда не должно слишкомъ надѣяться на выгоды своего положенія, и среди самыхъ блестящихъ успѣховъ должно принимать мѣры оспороженности противъ нечаяннаго нападенія.

§ 11. Должно стараться спѣснять, елико возможно, ходъ пѣшекъ и офицеровъ непріятельскихъ, и симъ послѣднимъ прошивопоспавлять своихъ офицеровъ.

§ 12. Имѣя въ предметъ вѣрную выгоду надъ непріятелемъ, на прим. промѣнъ офицера, не должно терять времени въ семь промѣнъ, но надобно продолжать ашаку, не упуская изъ виду и прежней выгоды.

§ 13. Часто случается, что игра проигрывается отъ неожиданнаго удара, котораго игрокъ вдругъ постигнувъ не можешь; въ такомъ случаѣ нужно припомнишь тогдашнее положеніе шашекъ и послѣ, разставя оныя на доскѣ, спарашься постигнувъ свою ошибку и найди средство къ отвращенію удара, если оный впредь когда случится.

§ 14. Въ худомъ положеніи надобно жертвовашь пѣшками, даже офицерами, лишь бы исправилъ свою игру; ибо лучше быть съ мѣньшимъ числомъ офицеровъ въ выгодномъ, нежели съ бѣльшимъ числомъ въ худомъ положеніи.

§ 15. Совершенное познаніе ходовъ шахматныхъ не можешь еще сдѣлать хорошимъ игрокомъ; но кто присоединяетъ къ сему скорое и вѣрное соображеніе (*coup d'oeil juste*), тотъ можетъ достигнуть совершенства.

§ 16. Вѣрные и рѣшишительные ходы суть самые лучшіе. Вѣрный ударъ есть тотъ, который основанъ на правилахъ,

хорошо соображенъ и въ надлежащее время сдѣланъ.

§ 17. Точность ходовъ, скорое соображеніе и вѣрность въ расчетъ, пріобрѣтающіяся навыкомъ.

§ 18. Кто знаетъ Матемашику, тотъ скорѣе достигнетъ совершенства въ шахматной игрѣ. Матемашикъ скорѣе замѣтитъ ошибки своего противника и воспользуется ими. Онъ будетъ умѣть не только избѣгнуть, но даже предупредить съѣды, разставляемые противникомъ, и удобнѣе можешь сообразить нѣсколько ходовъ впередъ, способность коихъ пріобрѣтается большимъ навыкомъ.

§ 19. Во всякомъ случаѣ надобно имѣть въ швердой памяти правила игры, состоящія въ томъ, чтобы умѣть вывести офицеровъ и подкрѣпить ихъ, а наипаче пѣшки.

§ 20. Вѣрный ходъ весьма трудно описать, ибо ходъ, почищаемый хорошимъ въ одномъ положеніи шашекъ, въ

другомъ положеніи можешь служить къ явному вреду.

§ 21. Самый маловажный по видимому ходъ иногда доспавляетъ выигрышъ.

§ 22. Не должно упускать случая сдѣлать вѣрный ходъ; ибо, что разъ упущено, того уже возвращить нельзя.

§ 23. Надобно остерегаться *шаха* *маскированного* (см. § 257 й.) въ такомъ случаѣ, хотя бы съ потерей пѣшекъ и офицеровъ, надобно стараться избавиться отъ опасности.

§ 24. Первые ходы неправильно сдѣланные, влекутъ за собою неминуемый проигрышъ.

§ 25. Поелику предметъ начала игры есть выходъ пѣшекъ и офицеровъ, и выгодное ихъ расположеніе; то способъ произведенія сего въ дѣйствіе весьма важенъ, и долженъ быть соображенъ съ игрою противника.

§ 26. Какъ бы ни была худая игра, не должно бросать оной прежде окончанія, неизслѣдовавъ прежде нѣтъ ли

еще возможности поправить оной; ибо часто случается, что и самая опасная игра выигрывается.

§ 27. Успѣхъ игры между хорошими игроками зависитъ отъ перваго хода дурно соображеннаго, лучше сказать, отъ первой ошибки; ибо хорошій игрокъ тотчасъ воспользуется оною и обратишь выгоду на свою сторону.

§ 28. Офицерами и пѣшками должно дѣйствовать съ осторожностію; надобно вычислить все, что противникъ дѣлать можетъ. Если онъ на прим. маскируетъ какой либо пунктъ, должно стараться различными манѣврами или уничтожить, или ослабить его намѣреніе; словомъ, должно елико возможно далѣе проникать во всѣ перемѣны, отъ самаго маловажнаго хода произойти могутъ.

§ 29. Не на одну свою сторону надлежитъ усстремлять вниманіе, но должно также вникать въ игру противника, не упускать изъ виду его шашекъ, про-

никашъ въ намѣренія его и спарашься угадывать причины, для кошорыхъ онъ шакъ или иначе спупаешъ. Смѣло можно сказашъ, что ни одна игра не прѣбуешъ шакого вниманія, соображенія и бдишельности, какъ игра шахмашная. Даже и послѣдняя пѣшка не должна бытъ ни на минушу упущена изъ виду.

§ 30. Проигрышъ зависишъ иногда ошъ случая, кошорый съ перваго взгляда кажешся маловажнымъ, на прим. ошъ забышой пѣшки или офицера, или ошъ интервала, чрезъ кошорый прошивнику даешся входъ въ игру.

§ 31. Располагая дурно своими шашками, или ведя ашаку на шакое мѣсто, кошорое споль хорошо защищено, что ашака не можешъ имѣшъ успѣха, игрокъ чрезъ сіе запусываешся самъ въ своей игрѣ, и даешъ прошивнику время и удобность, въ свою очередь, его ашаковать съ выгодною; ибо офицеры его, будучи удалены для ашаки, кошорая оказалась неуспѣшною, не все-

гда можешь поспѣть для защиты собственнаго Короля отъ непредвидимаго нападенія.

§ 32. Надобно всегда слѣдовать правиламъ игры. Если бы когда и удалось выиграть игру неправильными ходами, не должно на это полагаться, ибо слѣпое счастье не всегда служишь можешь.

§ 33. Въ шахматахъ, какъ и въ военномъ искусствѣ, частныя ошибки влекутъ за собою главныя. Неправильный ходъ служишь къ проигрышу; ошибка, или худая диспозиція фронта, причиняюшь потерю сраженія.

§ 34. Прежде нежели игрокъ возьмется за шашку, долженъ изслѣдовать обоюдное положеніе игры и исчислить перемѣны, которыя сей ходъ произвести можешь, тогда уже долженъ рѣшительно ступить.

§ 35. Соображая о послѣдствіи ходовъ, надобно предполагать самыя лучшіе ходы, какіе только противникъ можешь сдѣлать для атаки или защи-

щенія, и опшюдь не надѣяшься на его ошибки.

ХІІІ.

О времени въ особенностях.

§ 36. Главное искусство стараться выигрывать время или ходы. Вся игра состоишь въ эшюмъ. Кто имѣеть сіе искусство, тотъ имѣеть превосходство.

§ 37. Выигрышь или проигрышь зависишь отъ выигрыша или потери времени. Кто выигрываетъ время, тотъ неминуемо выигрываетъ игру.

§ 38. Выигравъ время, можно напасть на непріяшеля бѣльшимъ числомъ шашекъ, нежели сколькими онъ можетъ обороняться; отъ чего онъ въ необходимости будетъ потерять офицера или пѣшку.

§ 39. Время теряется:

а.) Когда сѣдѣвши офицеръ на шаковое мѣсто, съ кошораго прошивной игрокъ можетъ согнать его пѣшкою.

б.) Когда атакуешься непріятельской офицеръ на шаковомъ мѣстѣ, съ кошо-

раго прошивный игрокъ самъ желалъ его свести.

с.) Когда производится атака, которую неприятель однимъ или двумя ходами уничтожить можетъ.

d.) Когда дѣлаются пустые *шахи*; ибо прошивный игрокъ можетъ воспользо-
ваться симъ бездѣйствіемъ и привести въ лучшее положеніе своихъ офицеровъ.

§ 40. Много потерянныхъ ходовъ проигрываютъ игру.

§ 41. Надобно умѣть воспользо-
ваться временемъ, которое теряетъ прошив-
никъ и вывести офицеровъ, или идти впередъ пѣшками, или составить планъ атаки.

§ 42. Выигрываемъ времени можно привести оборонительную игру въ наступательную.

§ 43. Время выигрывается:

a.) Мѣняясь къ шаху офицерами или пѣшками.

b.) Когда вмѣсто того, чтобы взять ненужную пѣшку, или сдѣлать ходъ,

который и послѣ можешь быть сдѣланъ, употребляется время на то, что бы вывести офицеровъ.

c.) Жершвуя малою выгодною для того, чтобы удобнѣе исполнить предположенную атаку.

d.) Время можно выиграть вдвойнѣ, когда противникъ принуждается дѣлать незначительные ходы или опешупать офицерами.

§ 44. Шахматная игра идетъ медленно, слѣдовательно нельзя прибѣгнуть къ опговоркѣ, что недоспавало времени обдумать хода.

XIV.

Время первое.

Начало игры: выходъ пѣшекъ и офицеровъ.

§ 45. Первую игру начинаютъ по жеребью и высшупаютъ другъ послѣ друга — два раза сряду спупать возбращается.

§ 46. Взятіе шашки вмѣняется въ ходъ.

§ 47. Брать или не брать сосшопить въ волю игрока.

§ 48. Въ одинъ ходъ взять можно только одну шашку.

§ 49. Надобно спараться имѣть ходъ, т. е. первому начинать, это великая выгода.

§ 50. Не имѣя хода нельзя всегда одинаковымъ образомъ открывать игры, въ такомъ случаѣ игра уже зависить отъ игры противника, ибо соображаясь съ его ходами, надобно располагать своими.

§ 51. Кто умѣетъ хорошо дѣйствовать пѣшками, тотъ имѣетъ великое превосходство. Филидоръ называется пѣшки душою шахматовъ. Онъ составляетъ атаку и оборону; отъ ихъ хорошаго или худаго расположенія зависить выигрышъ или проигрышъ игры.

§ 52. *Главное правило.* Спараться помѣстивъ пѣшки въ срединѣ доски. Положеніе сіе во многихъ случаяхъ выгодно.

§ 53. Центральныя пѣшки считаются наилучшими къ открытію игры.

§ 54. Пѣшка Короля выстукаетъ первая и симъ открываетъ путь ферзи и Королевскому слону. Пѣшкою Короля въ первый разъ всегда должно ступать чрезъ одно мѣсто; т. е. ступать со 2й на 4ю линію.

§ 55. Королевской пѣшки не должно мѣнять на пѣшку Королевскаго слона, когда она атакована будетъ, развѣ въ самомъ крайнемъ случаѣ, который бываетъ иногда при оборонѣ, но рѣдко въ атакѣ.

§ 56. Пѣшки Короля и ферзя лучше всякихъ другихъ пѣшекъ, ибо занимаютъ средину доски, могутъ препятствовать свободному дѣйствію непріятельскихъ офицеровъ.

§ 57. Пѣшки Короля и ферзя должно подкрѣплять пѣшками слоновыми, дабы въ случаѣ, если которую изъ нихъ возьмутъ, замѣнили взятую словою пѣшкою.

§ 58. Надобно стараться, какъ мож-

но, усиливать центръ болѣе пѣшками, присоединяя ихъ со фланговъ.

§ 59. Неимѣя хода и слѣдственно возможности утвердить пѣшекъ своихъ въ срединѣ доски, при равномъ искуствѣ игроковъ, надобно всемѣрно стараться сбить непріятельскія пѣшки съ центра.

§ 60. Главное правило обороны противуположно правилу атаки. Оно состоитъ въ томъ, чтобы утвердить центръ и не дать сломить пѣшекъ и офицеровъ, составляющихъ силу онаго.

§ 61. Пѣшка Короля должна быть всегда впереди другихъ центральныхъ пѣшекъ, и потому ни пѣшка ферзева, ни пѣшки слоновыя, не должны оной обходить, не предвидя большой выгоды.

§ 62. Если противникъ подставитъ подъ Королевскую пѣшку свою пѣшку, не должно брать оной Королевскою пѣшкою, ибо она теряетъ чрезъ то свою линію и симъ самымъ ослабляетъ центръ. вмѣсто того, если против-

никъ и возмешь пѣшку Королевскую, то можно замѣнить оную пѣшкою, кошорая подкрѣпляла ее. Двѣ пѣшки утвержденныя въ срединѣ доски, должны неминуемо доставить выигрышъ; ибо прошивникъ, чшобы разбишь ихъ, принужденъ будетъ жертвовать офицеромъ, или пропуститъ одну изъ нихъ въ ферзи, или по крайней мѣрѣ оставитъ ихъ ходъ офицеромъ; а чрезъ сие самое, уменьшая число своихъ офицеровъ, себя ослабляетъ, и доставляетъ возможность атаковать съ успѣхомъ.

§ 63. Вообще не всегда должно брать предлагаемую прошивникомъ пѣшку или офицера, ибо часто ихъ опдающъ съ намѣреніемъ извлечь изъ сего пользу.

§ 64. Когда центральныя пѣшки сбиты и корпусъ пѣшекъ разръзанъ на двѣ части, надобно стараться усиливать ту часть пѣшекъ, кошорая сильнѣе.

§ 65. Двѣ или три пѣшки, стоящія

рядомъ на горизонтальной линіи, неприступны.

§ 66. Центральныя пѣшки не должны идти въ началѣ игры далѣе 4й линіи, т. е. за черту своей половины, развѣ по крайней необходимости, или для пріобрѣтенія очевидной выгоды.

§ 67. Центральныя пѣшки можно вести впередъ, когда предвидится возможность подкрѣпить ихъ, или когда противникъ не можетъ ихъ взять безъ очевидной для себя невыгоды.

§ 68. Когда укрѣплень центръ, надобно стараться, чтобы непріятель не бошелъ оный и не нападъ бы съ фланговъ.

§ 69. Центральныя пѣшки надобно стараться сохранить до конца игры. Сильмъ средствомъ можно препящствовать дѣйствию непріятельскихъ офицеровъ. Цѣпь пѣшекъ въ центръ можетъ противустоять всѣмъ силамъ непріятельскихъ офицеровъ.

§ 70. Какъ только представится у-

добный случай, пѣшка Королевскаго слона должна спустить два шага, т. е. на 4^ю кѣшку, дабы снавѣ подѣ непріятельскую Королевскую пѣшку, раздѣлитъ лучшія непріятельскія пѣшки. *Главное правило:* старайся не допускай, чтобы противникъ могъ выстроить въ цѣнтрѣ три или двѣ пѣшки рядомъ.

§ 71. Пѣшка Ферзева слона въ первый ходъ должна спускаться только на слѣдующую кѣшку. Сей ходъ называется *предуготовительнымъ*, ибо послѣ того Ферзева пѣшка, спустивъ два шага, подкрѣплена будетъ сею пѣшкою.

§ 72. Прежде нежели выдешь Королевской слонъ, не должно снавѣ Ферзевой пѣшки на 3^ю кѣшку, ибо въ такомъ случаѣ она можетъ его загородить, развѣ еіе дѣлаемая съ намѣреніемъ или по необходимости.

§ 73. Должно стараться имѣть пѣшекъ болѣе на сторонѣ Короля, нежели

ли на сторонѣ ферзя, ибо Король лучше можеть бытъ защищенъ; впрочемъ, кто успеетъ прежде раздѣлить пѣшки своего противника, наипаче въ сильнѣйшей сторонѣ, тотъ долженъ выиграть.

§ 74. Въ началѣ игры не должно выспунать пѣшками коней и утверждаться слонами на флангахъ. Такое разкрытіе игры весьма не выгодно, ибо игра на долгое время можеть бытъ запертою, и слоны, дѣйствуя только по одной линіи, теряють свою силу.

§ 75. Пѣшки должно располагать такъ, чтобы онѣ препятствовали свободному дѣйствию непріятельскихъ коней.

§ 76. Офицеровъ выводить должно на первыхъ двѣнадцати ходахъ и поставить ихъ такимъ образомъ, чтобы они одинъ другому не мѣшали въ дѣйствіи.

§ 77. Королевской слонъ долженъ выходить тотчасъ послѣ Королевской

пѣшки, ибо въ сіе время выходъ его не мѣшается ни офицерамъ, ни пѣшкамъ; но если онъ не выйдетъ во второй ходъ, то можешь случиться прошивное.

§ 78. По первоначальному положенію шаекъ можно видѣть, что пѣшка Королевскаго слона, защищаемая однимъ только Королемъ, есть самая слабѣйшая въ игрѣ, на которую первоначально, какъ на слабѣйшій пунктъ, дѣлается нападеніе; и для того Королевскій слонъ выпускается на 4^ю кѣшку линіи ферзева слона. Симъ ходомъ онъ во первыхъ, атакуетъ слабѣйшій пунктъ, а во вторыхъ, препятствуетъ ферзевой пѣшке прошивнаго игрока спуститься на два шага и атаковать Королевскую пѣшку. Надобно стараться какъ возможно удерживать его на семь мѣстъ, а если прошивникъ сгонитъ его, или предложитъ мѣняться; въ такомъ случаѣ Королевскій слонъ долженъ спастись на 3^ю кѣшку линіи ферзя или 2^ю кѣшку линіи ферзева слона, кои для него

лучшія, ибо съ сихъ мѣстъ онъ поддерживаешь центръ и можешь прямо дѣйствовать на пѣшку, закрывающую неприятельскаго Короля, если онъ на свою сторону рокировалъ. Слона сего надобно стараться сохранить до невозможности.

§ 79. Не надобно допускать Королевскому слону прошивной споронъ имѣть направленіе на пѣшку Королевскаго слона. — При первой возможности должно стараться взять его своимъ ферзевымъ слономъ, или однимъ изъ коней.

§ 80. Слоновъ въ началѣ игры не должно спавить на крайнихъ линіяхъ, ибо въ то время они, дѣйствуя только на одну линію, лишаются своей силы.

§ 81. Надобно стараться, чтобы пѣшки не закрывали бы линіи своимъ слонамъ.

§ 82. Стараться поставить своего слона на неприятельской споронѣ, подкрѣпя его пѣшкою. Таковое положеніе

слона можешъ причинишь много вреда
непріятелю, наипаче если онъ не мо-
жешъ сбить его съ мѣста пѣшкою.

§ 83. Королевскаго коня прошивной
спороны, если онъ еще не сходилъ съ
мѣста, надобно спарашься взять Ко-
ролевскимъ слономъ, ибо въ такомъ
случаѣ прошивникъ долженъ будешъ
взять слона ладьею, а симъ самымъ оп-
нимешъ у себя средство рокироваць
на ту спорону. Впрочемъ, брашь Ко-
ролевскимъ слономъ должно въ то вре-
мя, когда прошивникъ будешъ принуж-
дашь его къ опспуленію, то, чшобы
не потеряшь время въ репирадѣ, лучше
мѣняшь.

§ 84. Опасно допускашь приближишь-
ся къ своему Королю непріятельскому
коню, подкрѣпленному слономъ, а осо-
бливо когда Королевскій слонъ еще не
вышелъ. Это не только можешъ пре-
пятствовашъ рокировкѣ, но даже мо-
жно потеряшь ладью.

§ 85. Елико возможно должно спѣ-

снять свободное дѣйствіе непріятельскихъ коней и препятствовать имъ войши въ игру; всего пригоднѣе для сего слоны.

§ 86. Коней должно вводитьъ въ игру, какъ только случай представится, и подкрѣплять ихъ пѣшками или офицерами.

§ 87. Коней не должно спавить на крайнихъ горизонтальныхъ линіяхъ, ибо они, дѣйствуя на меньшее число пунктовъ, теряютъ чрезъ то свою силу.

§ 88. Прежде нежели пѣшки слоновыя двинуты впередъ, не должно спускать конями, ибо если кони послѣдены будутъ на 3й клѣшки слоновъ, то пѣшки слоновыя ими заграждаясь, а чрезъ сіе центральныя пѣшки лишаясь подпоры. Бываютъ однакожъ случаи, когда необходимо выступить конями прежде слоновыхъ пѣшекъ, но весьма рѣдко, и болѣе въ оборонительной, нежели въ наступательной игрѣ.

§ 89. Въ началѣ игры не должно хо-

дѣшь ферземъ далеко впередъ; гораздо выгоднѣе поставишь его на вторую линію, гдѣ онъ не спѣсняя офицеровъ, можешь подкрѣплять свои пѣшки.

§ 90. Надобно осперегаться ставишь ферзя на такое разстояніе отъ Короля, на копоромъ непріятельскій конь можешь дать шахъ Королю и ферзи. *Главное правило:* когда непріятельскіе кони сблизились, не должно ставишь ферзя на клѣтку того же цвѣща, на копорой стоитъ Король.

§ 91. Офицеровъ не должно ставишь на такія мѣста, съ копорыхъ непріятель можешь согнать ихъ пѣшками, ибо часто случается, что въ такомъ случаѣ офицеръ, не имѣя куда отступишь, пропадаетъ ни за что; но если и сохранишь, чрезъ отступление его тратишь время. (см. § 39й).

XV.

*Время второе.**Манёвры; середина игры.**Деплояда офицеровъ и пѣшекъ;
составленіе плана атаки.*

§ 92. Умѣнь выдерживать рѣшительную атаку и отразить нападеніе есть великое искусство; но надобно умѣнь также и отступать къ спашъ. Отступая не должно почитать еще игры проигранною, ибо можешь выдти случай, что оборонительная игра превратится въ наступательную.

§ 93. (Общее правило). Вся сила игры состоитъ въ соединеніи двухъ пѣшекъ въ срединѣ доски, которыя впрочемъ должны имѣть непосредственную связь съ пѣшками обоихъ или крайней мѣрѣ одного фланга.

§ 94. Надобно стараться сбить непріятельскія центральныя пѣшки, разорвать ихъ и пренятствовать соединенію оныхъ.

§ 95. Если предвидится опасность, что неприятель можетъ разбитьъ центральныя пѣшки, или оторвать ихъ отъ фланговъ; въ такомъ случаѣ надобно брать мѣры, чтобы ему въ томъ воспрепятствовать.

§ 96. Когда неприятельская пѣшка атакуетъ центръ, не должно брать одной одною изъ центральныхъ пѣшекъ, дабы не разорвать своего центра; но атакованную пѣшку подвинуть впередъ и стараться елико возможно долѣе сохранить свои пѣшки въ центрѣ.

§ 97. Пѣшки, соединенныя въ центрѣ, столь сильны, что могутъ удерживать атаку всѣхъ офицеровъ противной стороны.

§ 98. Надобно безпрестанно поддерживать центральныя пѣшки.

§ 99. Для вѣщей безопасности центра надобно препятствовать противнику выдвигать на два шага пѣшки на флангахъ.

§ 100. Когда игрокъ твердо увѣренъ,

что центральныя пѣшки не могутъ быть взяты, должно вести ихъ впередъ, если впрочемъ симъ дѣйствіемъ не открываютъ онѣ своей игры.

§ 101. Когда центръ сбивъ непріятельскими пѣшками, подкрѣпленными офицерами, тогда нѣтъ надежды выиграть игры.

§ 102. Когда пѣшки Короля и ферзя стоятъ на 4^й линіи, не должно ими ходитъ прежде нежели противникъ предложитъ мѣняться. На прим. Если противникъ пододвинетъ пѣшку своего Королевскаго слона, что бы симъ средствомъ раздѣлитъ центральныя пѣшки, надобно не теряя времени или взять ее какою либо фланговою пѣшкою, если то возможно, или офицеромъ, или атакованную пѣшку подвинуть впередъ, чтобы симъ средствомъ сохранить свою силу въ центрѣ.

§ 103. Охраняя центръ, не должно упускать изъ виду и фланговъ. Пѣшки оныхъ должны быть подкрѣплены офицерами.

§ 104. Пѣшки также должны быть подкрѣплены одна другою и расположены такимъ образомъ, чтобы не мѣшали дѣйствію своихъ офицеровъ.

§ 105. Пѣшки должны прикрывать собою всѣ линіи отъ направленій непріятельскихъ офицеровъ.

§ 106. Надобно стараться въ какомъ нибудь мѣстѣ разорвать линію непріятельскихъ пѣшекъ, чтобы дать свободу дѣйствовать своимъ офицерамъ.

§ 107. Чтобы болѣе снѣснить кругъ дѣйствія прошивныхъ коней, не худо выдвигать пѣшки ладей на одинъ шагъ, т. е. на 3^ю клѣтку.

§ 108. Если потребуется нужда можно пожертвовать пѣшкою, чтобы доставить ходъ офицеру.

§ 109. Когда нѣсколько пѣшекъ составляютъ цѣпь по линіи діагональной, должно сберегать ту, которая стоитъ въ головахъ.

§ 110. Прежде нежели непріятельской Король рокировалъ, фланговыми пѣш-

ками ходишь не должно; ибо непріятельскій Король всегда будетъ рокировать на ту сторону, на которой пѣшки не такъ далеко впереди и следовательно менѣе могутъ вредить.

§ 111. Когда двѣ или три пѣшки, хорошо подкрѣпленныя, успѣютъ разбить пѣшки, прикрывающія непріятельскаго Короля; тогда можно считать игру выигранною.

§ 112. Пѣшка или даже двѣ, которыя слишкомъ далеко зайдутъ впередъ, могутъ считаться потерянными, если впрочемъ не состоятъ подъ защитою офицеровъ.

§ 113. Кто первый успѣетъ разбить пѣшки своего противника, тотъ выиграетъ.

§ 114. Двѣ пѣшки рядомъ на 4й линіи выгоднѣе, нежели бы онѣ стояли на 5й или даже на 6й, если прочія шахи не подвинуты впередъ.

§ 115. Надобно желать, чтобы одна изъ двухъ центральныхъ пѣшекъ была

сдвоена (см. въ Словарѣ) это можетъ служить къ ихъ укрѣпленію.

§ 116. Сдвоенная пѣшка, подкрѣпленная прешьею, не со всѣмъ не выгодна, ибо легко можетъ въ продолженіи игры расдвоиться и спать въ линію.

§ 117. Пѣшка сдвоенная и неподкрѣпленная прешьею и пѣшка опдѣльная (см. въ Словарѣ) не имѣютъ одна предъ другою значительной выгоды; однакожь лучше имѣть сдвоенную пѣшку, нежели опдѣльную.

§ 118. Надобно стараться имѣть какъ можно менѣе опдѣльныхъ и сдвоенныхъ пѣшекъ.

§ 119. Выгодно имѣть пѣшку пройденную (см. въ Словарѣ). Если она будетъ подкрѣплена, то принесетъ великую пользу; ибо въ свою очередь можетъ служить подкрѣпленіемъ офицерамъ, которые войдутъ въ непріятельскую игру.

§ 120. Офицеровъ надобно располагать такъ, чтобы они другъ друга под-

крѣпляли и не мѣшали бы ходу своихъ пѣшекъ.

§ 121. Офицеры не должны оставлять пѣшекъ безъ подкрѣпленія.

§ 122. Если непріятельскій конь атакуешь слона и если мѣняешься имъ нѣтъ выгоды; въ такомъ случаѣ должно слона подвинуть впередъ или назадъ на одну кляшку, смотря по положенію игры. Симъ средствомъ можно остановить дальнѣйшій ходъ непріятельскаго коня.

§ 123. Имѣя офицеровъ болѣе нежели прошивникъ, надобно принудить его мѣняться, если же онъ мѣняться не захочетъ, принудить опешупать офицерами. То и другое равно для него невыгодно.

§ 124. Надобно непременно мѣняться, если мѣною можно выиграть время; ибо лучше мѣняться, нежели терять время въ реширадѣ.

§ 125. Надобно также мѣняться офицерами, чѣмбы не потерять времени

и не дашь противнику выиграть онаго; ибо время пошерянное противникомъ, естъ время выигранное для другаго игрока. Сею Геометрическою аксіомою можно принудить противника дѣлать ходы или незначительные, или противные его пользамъ.

§ 126. Не должно идти далеко офицерами впередъ и оставлять ихъ безъ подкрѣпленія, ибо весьма легко ихъ потерять шахомъ маскированнымъ (*à la découverte*) или двойнымъ.

§ 127. *Шахъ à la découverte* — маскированный (см. § 257). весьма опасенъ. Надобно стараться, чтобы предъ Королемъ всегда была какая нибудь пѣшка или офицеръ, который бы прикрывалъ его отъ сего шаха.

§ 128. Если противникъ, будучи искусенъ въ игрѣ, спаненъ отдавать пѣшку или офицера ни за что, не должно спѣшить брать, но надобно прежде обозрѣть игру; ибо часто случается, что жертвуютъ для того только,

чтобы отвлечь вниманіе оныхъ истиннаго пункта атаки. Почти никогда не должно брать того, что непріятель отдастъ охотно.

§ 129. Впрочемъ, когда непріятель предлагаетъ помѣнясь офицеромъ, если нѣтъ видимой опасности, лучше его взять, нежели терять время въ ошсупленіи.

§ 130. Если противникъ также находится въ необходимости ошсупать офицерами, время, которое теряетъ другой игрокъ, ошсупая съ своей стороны, незначительно, ибо теряется обоюдно.

§ 131. Прежде нежели игрокъ сдѣлаетъ ходъ, долженъ проинкнуть въ намеренія непріятеля и удостовѣриться въ силахъ ли онъ атаковать, или долженъ оспаться въ оборонительномъ положеніи.

§ 132. Если какой офицеръ запертъ и не можетъ дѣйствовать, надобно занимать непріятеля маршами, конпрѣ-

маршами и атаками, доколь предсавишся случай освободить запертаго офицера.

§ 133. Не должно спѣшить дѣлать ходы, но стараться проникать въ послѣдствія, копорыя каждый ходъ имѣть можешь.

§ 134. Хотя Королевскій слонъ почитается лучшимъ офицеромъ, не должно терять времени въ его сохраненіи, но при случаѣ промѣнять на непріятельскаго офицера.

§ 135. Если кони и слоны такъ расположены, что стоятъ праздно, тогда лучше мѣняться ими, нежели терять время на то, чтобы дать имъ другую выгоднѣйшую позицію.

§ 136. Конь, поставленный въ игру непріятельской и подкрѣпленный пѣшками, можешь много способствовать выигрышу, а особливо когда пѣшки непріятельскія не могутъ сбить его съ мѣста.

§ 137. Конями выгодно дѣйствовать

при запутанномъ и сплѣсненномъ положеніи игры.

§ 138. Преимущественнѣе надобно атаковать конями офицеровъ первыхъ степеней. Отъ чего противникъ, избѣгая невыгодной мѣны, принужденъ будетъ отступать ими.

§ 139. Одно изъ важнѣйшихъ преимуществъ коня есть то, что онъ можетъ атаковать всѣхъ непріятельскихъ офицеровъ, кромѣ коней, не подвергаясь взаимному ихъ нападенію.

§ 140. Надобно стараться взять непріятельскихъ коней, если они войдутъ въ игру.

XVI.

Время третіе.

Атака и оборона.

§ 141. Плохой игрокъ съ самаго начала игры бросается въ атаку, ни мало не заботясь въ хорошей или дурной позиціи стоятъ его шашки. Атакою никогда не должно торопиться, особли-

во въ началѣ игры. Лучше употребить время на то, чтобы вывести своихъ офицеровъ.

§ 142. Офицеры должны выступать вслѣдъ за пѣшками и подкрѣплять ихъ, а также и другъ друга. Больше всего должно стараться, чтобы одна шашка не мѣшала дѣйствию другой.

§ 143. (*Общее правило.*) Располагають пѣшки такимъ образомъ, чтобы онѣ служили преградою нападеніямъ непріятельскихъ шашекъ, а офицеровъ поставляютъ такъ, чтобы они съ одного пункта могли бы дѣйствовать по разнымъ направленіямъ, и держали бы непріятеля въ неизвѣстности куда наиболее обратиться атакѣ.

§ 144. Надобно прежде осмопрѣть игру и удостовѣриться атакованы ли должно, или опасаться въ оборонительномъ положеніи.

§ 145. Гораздо лучше самому атаковать, нежели ожидать атаки. Въ правильной атакѣ никогда нельзя запу-

пашься въ игрѣ, а въ оборонѣ это скорѣе можешь случиться.

§ 146. Хорошій игрокъ долженъ располагать свои шашки такъ, чтобы онѣ были всегда въ оборонительномъ состояніи и всегда въ готовности дѣйствовать наступательно, если представится удобный случай ударить на слабое мѣсто непріятеля.

§ 147. Когда офицеры подкрѣплены другъ другомъ, когда съ непріятельской стороны нѣтъ наступательныхъ дѣйствій, топчасъ надобно напасть на слабый пунктъ и атаковать рѣшительно; но приступая къ атакѣ, надобно прежде удостовѣриться въ силѣ своей и неприкосновенности собственной своей позиціи.

§ 148. Хорошій игрокъ познается чрезъ то, когда онъ атакуетъ противника не надѣясь на его ошибки, но по расчетамъ самымъ вѣрнѣйшимъ.

§ 149. Пѣшки и офицеры должны дѣйствовать по расчетамъ елико воз-

можно просить и неопвлеченнымъ, не теряя при томъ изъ виду шашекъ непріятельскихъ. Тактика шахматовъ зависить отъ бездѣлки: ходъ пѣшки или офицера рѣшитъ побѣду.

§ 150. Начиная атаку на какой либо пунктъ, должно прежде вычислить сколькими шашками можно атаковать и сколькими шашками противникъ можетъ защищаться.

§ 151. Въ случаѣ если шашки, назначенныя въ атаку, равносильны тѣмъ, которыхъ идуть атаковать, то, безъ явной ошибки со стороны противника, не можешь быть значительной выгоды.

§ 152. Атаковать не должно на удачу, но только тогда, когда есть очевидная надежда на успѣхъ.

§ 153. Атака успѣшною тогда можешь быть, когда на одинъ какой либо пунктъ дѣлается нападеній бѣльшимъ числомъ шашекъ, нежели сколько противникъ можетъ привести къ своей защитѣ. Отъ чего онъ будетъ въ необхо-

димости потерять шашку. Шашка сія, въ послѣдствіи игры, должна доспавишь выигрышь.

§ 154. Для бѣльшаго успѣха въ ашакѣ можно пожертвовашь офицеромъ. Впрочемъ, надобно бышь очень увѣреннымъ въ выгоды сего пожертвованія.

§ 155. Въ соображеніяхъ надобно предполагашь самыя лучшія ходы, какіе нѣмько противникъ можешь сдѣлашь къ своей защитѣ.

§ 156. Фальшивая ашака весьма полезна, ибо она отвлекаешь вниманіе противника отъ пункта дѣйствительной ашаки, и раздѣляя его силы, даешь болѣе удобности къ произведенію дѣйствительной ашаки.

§ 157. Въ ашакѣ всегда надобно слѣдовать предположенной цѣли и не гоняшь-ся за кажущимися выгодами, ибо если не удастся воспользовашь ими, то ашака не можешь имѣть желаемого успѣха.

§ 158. Надобно старашься ашакою привесши непріятеля въ замѣнашель-

ество и пользуюсь онымъ войши въ его игру и распроннь его шапки.

§ 159. Сколько бы ни была спремительна атака непріятельская, не надобно терять присудствія духа, хладнокровно вспрѣчать опасности и стараться оную ошврапнть.

§ 160. Атака однимъ или двумя офицерами рѣдко когда бываетъ успѣшна. Атаковать надобно какъ можно бѣльшимъ числомъ шапекъ.

§ 161. Стараться атаковать непріятеля маскированными шаками.

§ 162. И въ самомъ жару атаки надобно помышлять о вѣрномъ мѣстѣ для репиреды.

§ 163. Когда атака оказалась неуспѣшною, не должно настоятельно продолжать оной; но пошчасъ надобно или напасть на другой пунктъ, или взять оборонительныя мѣры.

§ 164. Надобно стараться проникать намѣренія непріятеля, безъ чего нельзя будетъ прошивуспоять его атаки.

§ 165. Въ атакѣ и оборонѣ ферзь есть лучшая шашка.

§ 166. Въ атакѣ ферзь долженъ быть тамъ, гдѣ пребудешь болѣе усилій, дабы преодолѣть непріятеля; въ оборонѣ — тамъ, гдѣ предвидится болѣе опасности.

§ 167. Когда атака начата, не должно брать ферземъ какойнибудь посторонней пѣшки, или даже офицера; ибо часто случается, что непріятель тотчасъ воспользуется симъ развлеченіемъ силъ и станешь самъ давать шахи; и такимъ образомъ изъ проигранной игры можешь сдѣлать ничью.

§ 168. Ферзь всего выгоднѣе на второй горизонтальной линіи, ибо тогда можешь защищать свои пѣшки, между тѣмъ какъ ладьи занимаютъ первую линію.

§ 169. Когда игра раскрыта, должно остерегаться ставить ферзя предъ Королемъ, ибо непріятель можешь при-

крыть (см. въ Словарь) ладьею или слономъ и отбить ферзя.

§ 170. Въ сильной атакѣ полезно помѣнялась ферземъ. Если непріятель атакуешь, то онъ лишается чрезъ сіе лучшей своей шашки для нападенія; если же онъ атакованъ, то лишается лучшей шашки для защищенія. Въ обоихъ случаяхъ потеря ферзя для него важна.

§ 171. Безъ ферзей и малѣйшее преимущество въ шашкахъ ощутишельно, и шѣмъ вѣрнѣе выиграшь.

§ 172. Надобно избѣгать мѣны ферземъ, когда игра слабѣе; ферзь одинъ можешь держашъ игру въ равновѣсіи.

§ 173. Играя съ хоронимъ игрокомъ, надобно замѣнить, чѣмъ онъ лучше дѣйствуетъ: конями или слонами, и стараться отбить у него шѣхъ офицеровъ, коими онъ лучше умѣетъ дѣйствовать.

§ 174. Въ атакѣ выгодно сохранить слона того же цвѣта, какой защищаетъ непріятельскаго Короля.

§ 175. Овладевъ центромъ можно помѣшашъ совокупному дѣйствию силъ непріятельскихъ и свободно нападать на какой либо флангъ.

§ 176. Имѣя болѣе пѣшекъ, надобно атаковать непріятельскихъ слоновъ и стараться ихъ взять, ибо непріятельскіе слоны удобнѣе, нежели кони и лады, могутъ оспанавливать ходъ пѣшекъ.

§ 177. Когда непріятельскія пѣшки идутъ на пѣшки прикрывающія Короля, не должно ихъ брать своими пѣшками, дабы не открыть Короля; не должно даже и прогнать ихъ съ мѣста безъ крайней необходимости.

§ 178. Когда фланговые пѣшки отрѣзаны отъ центра, и когда соединишь ихъ невозможно, онѣ не столь уже важны, и хотя не должно отдавать ихъ ни за что, однакожъ не должно и ослаблять атаки для ихъ сбереженія.

§ 179. Вообще не надобно брать никакой шашки, если чрезъ то замедляется атака.

§ 180. Когда масса непріятельскихъ пѣшекъ идетъ на слабый пунктъ, надобно сперва Короля поставишь въ безопасное мѣсто и потомъ прошивишь ся сей массой.

§ 181. Ошкрывашь непріятельскаго Короля должно тогда, когда по крайней мѣрѣ два офицера могутъ на него дѣйствовать, и не давашь ему исправиться; а безъ сего, если пѣшки и ошкроютъ непріятельскаго Короля, успѣха бышь не можешь; ибо ашака пѣшекъ, неподкрѣпленныхъ офицерами, не можешь имѣтьжелаемаго дѣйствія.

§ 182. Когда непріятельской центръ сбишь, шопчасъ надобно ашаковать фланги. Если игрокъ, разбивъ центръ, успѣетъ разбить который либо изъ фланговъ, тогда побѣда несомнѣнна.

§ 183. Если непріятель успѣлъ разбить одинъ флангъ, то, чшобы воспрепятствовать дальнѣйшимъ его успѣхамъ, шопчасъ надобно напасть на его

центръ, или идти впередъ пѣшками другого фланга.

§ 184. Фронтъ пѣшекъ долженъ доставить побѣду, однакожъ не должно слишкомъ растягивать оный, ибо растянутый фронтъ не можетъ быть успешно защищенъ на всѣхъ пунктахъ.

§ 185. Если нельзя сбить непріятельскаго центра, надобно нападать на фланги.

§ 186. Надобно стараться сдвинуть свои лады; (см. въ Словарѣ) во многихъ случаяхъ дѣйствіе сіе полезно.

§ 187. Сдѣлавъ интерваль, шопчасъ надобно занять оный сдвоенными ладами.

§ 188. Елико возможно, надлежитъ препятствовать непріятелю сдвинуть лады, а особливо если онъ можетъ ввести ихъ въ игру.

§ 189. Всегда надобно ладьямъ непріятельскимъ прошивопоставлять своихъ и не давать имъ занимать интерваловъ.

§ 190. При защитѣ надобно доспа-

вляшь своихъ офицеровъ такъ, чѣмъбы они съ одного мѣста могли служить подкрѣпленіемъ нѣсколькимъ шашкамъ, отъ чего прочіе офицеры могутъ быть свободны для атаки.

§ 191. Когда непріятель нападаетъ на какой нибудь пунктъ, то лучше защищать оный офицеромъ меньшей или по крайней мѣрѣ равной силы противъ нападающаго. На прим. Если непріятельская ладья нападаетъ на пѣшку, слонъ или конь должны защищать ее, или по крайней мѣрѣ ладья, а не ферзь; ибо лучший офицеръ съ бѣльшею выгодною можетъ быть употребленъ.

XVII.

Время четвертое.

Конецъ игры.

§ 192. Конецъ игры различенъ отъ начала. Тогда только хорошій игрокъ познается, ибо въ концѣ игры ходы рѣшительны.

§ 193. Множесиво игоръ проигры-

ваются опъ неумѣніе сыграть конецъ игры. Умѣшь сыграть конецъ, значишь умѣешь играть. Часто случается, что игра идетъ хорошо, но проигрывается только потому, что игрокъ не умѣлъ кончить игры.

§ 194. Въ концѣ игры, когда уже мало офицеровъ, успѣхъ зависишь опъ Короля, который почитается лучшею шашкою для окончанія игоръ, а особливо когда надобно провести пѣшку въ ферзи.

§ 195. Надобно стараться Королемъ своимъ занять первому оппозицію; (см. въ Словарь) кто первый займетъ оппозицію, тотъ можетъ выиграть игру.

§ 196. Король, который первый беретъ оппозицію, есть тотъ, который первый достигнетъ на самое ближайшее разстояніе къ другому, т. е. первый, который становится чрезъ клѣшку опъ другаго Короля, или тотъ, который имѣетъ надъ другимъ ходъ.

§ 197. Король, который первый спа-

нешь чрезъ клѣшку прошивъ другаго, имѣешь оппозицію и всѣ выгоды оной.

§ 198. Король можешь ходишь во всѣ стороны не теряя оппозиціи, только всегда на одну клѣшку разстоянія отъ другаго Короля.

§ 199. Въ концѣ игры Король долженъ быть между своими пѣшками и подкрѣплять ихъ.

§ 200. Изъ сего правила слѣдуетъ, что пѣшки не должны быть удалены отъ Короля, чтобы защищать его и быть самимъ подъ его защитою, доколѣ одна изъ нихъ пройдетъ въ ферзи.

§ 201. Когда нѣтъ ферзей, Королемъ нѣтъ опасности.

§ 202. Королемъ должно играть какъ только представится возможность съ пользою имъ дѣйствовать.

§ 203. Въ продолженіи игры надобно отъ времени до времени вести пѣшки впередъ. Случись можешь, что противный игрокъ въ началѣ сего не уважилъ, но когда онъ достигнущъ 6й

или 7й линіи, тогда могутъ ему сдѣлать много вреда, и онъ долженъ будетъ опдѣлить офицера, или даже пожертвовать имъ, чинобы не пропустить ихъ въ ферзи, а чрезъ то себя ослабить.

§ 204. Гораздо лучше вести въ ферзи соединенныя пѣшки, нежели опдѣльныя.

§ 205. Въ концѣ игры, имѣя открытыя линіи, преимущественно надобно дѣйствовать ладьями.

§ 206. Когда надобно играть Королями, тогда, чинобы остановить ходъ непріятельскаго Короля, и такъ сказать, запереть его въ крайнихъ его линіяхъ, должно помѣстить ладью на какой нибудь горизонтальной линіи противной стороны. Она будетъ мѣшать непріятельскому Королю перейти на сію сторону и подкрѣплять свои пѣшки; между тѣмъ какъ другой Король можетъ безпрепятственно идти впередъ.

§ 207. Въ концѣ игры, когда пѣшки

при слонѣ имѣющъ свободный ходъ въ ферзи, должно поставлять ихъ на діагональныхъ линіяхъ прошивныхъ цвѣтомъ той, на которой стоишь слонъ, тогда сей послѣдній не допустить ни Короля, ни офицеровъ непріятельскихъ снаться между пѣшками и препятствовашъ ходу ихъ. При защитѣ же пѣшекъ должно ставишь ихъ на линіяхъ того цвѣта, какой слонъ, ибо, въ случаѣ нужды, слонъ можешь подкрѣплять ихъ и самъ можешь быть подъ ихъ защитою.

§ 208. Слоны въ концѣ игры, имѣя болѣе открытыхъ линій, съ бѣльшею свободою могушь дѣйствовашъ.

§ 209. Слоны должны быть поставлены такъ, чтобы могли, въ случаѣ нужды, закрыть Короля отъ шаха. Отъ слоновъ, если нельзя закрыться пѣшками, гораздо лучше закрываться слонами же.

§ 210. Король не долженъ снаниваться на такое мѣсто, съ котораго могушь его принудить сойти.

XVIII.

О рокировкѣ.

§ 211. *Рокировать*: переспавившъ Короля чрезъ клѣшку по базѣ, мѣнясь мѣстами съ ладьею. Скачекъ сей дѣлается только однажды въ игрѣ и только двумя образами:

а.) Если Король рокируетъ на свою сторону, тогда спановишся на мѣсто своего коня, а Королевская ладья на мѣсто Королевскаго слона.

б.) Если Король рокируетъ на сторону ферзя, тогда спановишся на мѣсто ферзева слона, а ферзева ладья на мѣсто ферзя.

§ 212. Рокировать вмѣняется въ ходъ.

§ 213. Рокировать и не рокировать соспонишъ въ волѣ игрока.

§ 214. Рокировать къ спашѣ весьма полезно, какъ въ атакѣ, такъ и въ оборонѣ. Положимъ на прим. что противникъ успремилъ всѣ силы на лѣвый флангъ другаго игрока, дабы съ сей стороны дойти къ Королю. Вдругъ Король,

въ самую ту минушу, когда прошивникъ ошвлекъ силы на лѣвый флангъ, рокируешь на правый. Симъ манёвромъ уничтожающа всѣ намѣренія прошивника; онъ долженъ дѣлать нѣсколько пустыхъ ходовъ, чшобы силы свои, сдѣлавшіяся уже не нужными на лѣвомъ флангѣ, перевести на правый; а между тѣмъ, если офицеры другаго игрока хорошо расположены, онъ можешь самъ повести ашаку и, пользуясь удаленіемъ его силъ, нанести ему пораженіе.

§ 215. Когда съ обѣихъ сторонъ ферзей нѣтъ, рокировать почти не нужно.

§ 216. Кто сильнѣе въ игрѣ, тотъ долженъ рокировать въ прошивную сторону, т. е. если слабый игрокъ рокировалъ на сторону своего Короля, надобно другому рокировать на сторону ферзя; ибо симъ средствомъ сильнѣе и свободнѣе можно ашаковать непріятельскаго Короля прошивулежащимъ ему флангомъ.

§ 217. Лишь только непріятельской Король рокировалъ, тотчасъ надобно

быстро атаковать и посредствомъ пѣшекъ ладьи и коня разсѣять пѣшки, прикрывающія Короля и открыть его.

§ 218. Когда Король находится въ опасности, тотчасъ надобно рокировать, хотя бы съ потерей офицера.

§ 219. Не должно никогда рокировать на ту сторону, гдѣ у непріятеля пѣшки сильнѣе.

§ 220. Если непріятельскія фланговые пѣшки спутили на 4^ю линію, на ту сторону рокировать опасно. Лучше поставивъ Короля на 2ю клетку его слона, ибо тогда онъ будетъ прикрытъ своими пѣшками и въ силахъ будетъ оныя подкрѣплять, а вмѣстѣ съ пѣмъ и ладьи могутъ имѣть сообщеніе между собою.

§ 221. Чтобы помѣшать непріятельскому Королю рокировать на которую либо сторону, надобно распространить на оной его пѣшки.

§ 222. Если противникъ сильнѣе, надобно пренимать, чтобы онъ не

рокировать въ другую сторону, если противникъ слабѣе, надобно препянышиковать, чтобы рокировать въ одну и ту же сторону.

§ 223. Если противникъ сильнѣе, надобно спарашься рокировать на ту же сторону, на которую онъ рокировалъ.

§ 224. Рокировать хорошо на ту сторону, на которой у непріятеля слабѣе пѣшки и менѣе предвидится опасностей.

§ 225. Вообще рокировать лучше въ то время, когда уже непріятельской Король рокировалъ. Тогда можно видѣшь, должно ли рокировать Короля въ ту же сторону, въ противную, или во все не рокировать.

§ 226. Король рокировать не можешъ:

а.) Если нѣтъ прямого сообщенія между имъ и ладьей; т. е. если ссть какія либо шашки между имъ и тою ладьей, съ которою онъ долженъ рокировать.

б.) Если онъ сходилъ съ мѣста.

с.) Если ладья, съ которою онъ рокируетъ, сходила съ мѣста.

д.) Если ему сказано шахъ, или чрезъ рокировку епановишея на шахъ.

е.) Если онъ долженъ переходить чрезъ ту линію, на которую дѣйствуетъ непріятельской офицеръ или пѣшка.

§ 227. Когда Король рокировалъ, оппюдь не должно брать пѣшками, его прикрывающими, пѣшекъ, которыя его атакуютъ, безъ крайней необходимости; ибо чрезъ сіе открываеися Король. Лучше атакованную пѣшку подвинуть впередъ и симъ уничтожить намѣреніе противника, и поставишь Короля въ опасности.

§ 228. Когда Король закрытъ непріятельскими пѣшками, то онъ безопасенъ отъ нападеній ладей.

§ 229. Послѣ рокировки надобно удвоить осторожность, ибо противный игрокъ тотчасъ поведетъ атаку.

§ 230. Послѣ рокировки на сторонѣ Короля, надобно стараться взять Ко-

ролевскаго слона прошивной стороны, ибо онъ дѣйствуя прямо на пѣшки, прикрывающія Короля, можешь много вредить.

§ 231. Когда Король рокировалъ, не должно снѣснять его своими офицерами; но всегда оставляешь мѣсто, на которое бы онъ, въ случаѣ крайности, могъ сойти.

§ 232. Когда у противника нѣтъ больше офицеровъ, которые могли бы заставить Короля опешунить, тогда онъ долженъ идти впередъ, дабы подкрѣплять свои пѣшки и въ случаѣ возможности, открывать имъ дорогу въ ферзи.

XIX.

О пѣшкѣ въ ферзи идущей.

§ 233. Король долженъ быть всегда впереди той пѣшки, которая идетъ въ ферзи. Надобно замѣнить, что тогда только можно вести пѣшку въ ферзи такимъ образомъ, когда у непріятеля нѣтъ больше офицеровъ, которые могли бы остановить ходъ оной.

§ 234. Пѣшка, идущая въ ферзи, всегда лучше можешь быть подкрѣплена Королемъ.

§ 235. Когда остается съ одной стороны Король съ пѣшкою, а съ другой стороны одинъ Король, то, чтобы не пропустишь пѣшки въ ферзи, долженъ Король отступать отъ пѣшки всегда прямо по той линіи, по которой она идетъ, и потомъ занимать оппозицію.

§ 236. Когда пѣшка, предшесивуемая своимъ Королемъ, достигнешь бѣ клѣшки, тогда (разумѣя если у противника нѣтъ уже офицеровъ) ни какой игрокъ не въ состояніи помѣшать ей пройти въ ферзи.

§ 237. Пѣшка, идущая въ ферзи, не должна давать шаха, когда ступаешь на 7ю клѣшку, ибо тогда непріятельской Король можешь схватить предъ нею и съдѣлать себѣ патъ.

§ 238. Когда остается слонъ и пѣшка, на которой нибудь изъ линій ладей, противъ непріятельскаго Короля,

нельзя провести пѣшки въ ферзи, если слонъ не можетъ дѣйствовать непосредственно на ту клѣтку, на которой пѣшка должна сдѣлаться ферземъ.

§ 239. Одна пѣшка на линіи лады не пройдетъ въ ферзи, хотя бы Король ей предшествовалъ, если Король прошивной стороны успеетъ съехать на первую или вторую клѣтку слона и симъ отниметъ средство у Короля, ведущаго пѣшку, съехать на вторую клѣтку непріятельскаго коня, безъ чего онъ не можетъ дать хода пѣшки въ ферзи.

§ 240. Если у одного игрока остается Король и двѣ соединенныя пѣшки, а у другого Король и одна пѣшка, первый можетъ выиграть; ибо Король не въ силахъ будетъ препятствовать проведению одну изъ двухъ пѣшекъ въ ферзи. Впрочемъ, если прошивникъ займетъ первый оппозицію, то игра должна быть ничья.

XX.

О пѣшкѣ избранной.

§ 241. Такъ называется пѣшка, которою назначаютъ дашь масть. Для отличія отъ другихъ надѣвають на нее бумажный колпачекъ, по чему у Французовъ называется она coiffé.

§ 242. Пѣшка избранная не берется.

§ 243. Кто обяжется сею пѣшкою дашь масть и не дастъ ею масть, проигрываетъ игру.

§ 244. Обязывающся дашь масть избранною пѣшкою съ условіемъ, что противникъ можетъ брать ее.

§ 245. Дашь масть сею пѣшкою то же, что дашь впередъ ферзя; т. е. кто можетъ дашь избранною пѣшкою масть, тотъ можетъ обыграть того игрока и безъ ферзя.

§ 246. Обыкновенно избранною пѣшкою назначаютъ пѣшку Королевскаго коня.

§ 247. Иногда дѣлаютъ условіе дашь

манъ пѣшкою, какую противникъ самъ назначитъ.

§ 248. Наконецъ игроки первой степени обязывающа даъ манъ пѣшкою, копорую самъ противникъ назначитъ, съ такимъ уговоромъ, что избранная пѣшка должна спуститъ только для того, что бы сказать манъ. Весьма не многіе дають такой манъ.

§ 249. Дѣлають также условіе даъ манъ какимъ либо офицеромъ, или на какомъ либо мѣстѣ.

XXI.

О шахѣ.

§ 250. Поелику Король ни въ какомъ случаѣ не можеть бытъ взятъ, то атакуя его говорятъ: *шахъ Королю*, т. е. предостерегаютъ его, чтобы онъ сошелъ съ опаснаго мѣста, или бы закрылся.

§ 251. Надобно Короля всегда ставить такъ, чтобы противникъ не могъ даъ ему шаха.

§ 252. Однимъ офицеромъ шахаютъ

Короля бесполезно, кроме того только случая, когда можно дать *шахъ* двойной.

§ 253. Король съ шаха долженъ сходить на такое мѣсто, на которомъ можешь быть въ совершенной безопасности отъ дальнѣйшихъ покушеній непріятеля.

§ 254. Видя, что противникъ неминуемо въ слѣдующій ходъ дастъ *шахъ* и *матъ*, тотчасъ надобно идти ферземъ въ его игру, и если можно, стараться не спускать противнаго Короля съ шаха. Сими средствомъ можно иногда поправить игру, ибо непріятельской ферзь долженъ будетъ оставишь атаку и идти для защищенія своего Короля; или по крайней мѣрѣ сдѣлашь розыгрышъ.

§ 255. Шахи надобно давать только тогда, когда предвидишь изъ сего польза, т. е. когда можно отбить симъ офицера или пѣшку, когда чрезъ то противный Король лишается права рокировать, или долженъ сойти съ выгод-

наго мѣста, или принуждается закрыть-
ся офицеромъ, которъй онъ того оп-
влекается онъ атаки, или, по крайней
мѣрѣ, когда чрезъ то выигрывается
время.

§ 256. Давая шахи надобно остере-
гаться, чтобы не поставишь непри-
ятельскаго Короля на такое мѣсто, гдѣ
онъ будетъ *папѣ*.

§ 257. *Шахъ à la découverte*. Когда
на прим. офицеръ, могущій сдѣлать
шахъ, закрыть другимъ или пѣшкой.
Открывая сего офицера, т. е. снимая
офицера, препятствующаго его дви-
женію, или отодвигая пѣшку, открыва-
ется шахъ, которъй поному назы-
вается *à la découverte* — *маскирован-*
ный.

§ 258. *Шахъ ребячій*. Когда на
претѣмъ или четверномъ ходу ферзь,
подкрѣпленный другимъ офицеромъ, да-
етъ шахъ и матъ.

§ 259. *Шахъ двойной*. Шахъ Коро-
лю и ферзи или Королю и ладѣ. Ко-

ни чаще всего дѣлають такіе шахи, ибо одинъ конь вдругъ осьми шашкамъ можеть сдѣлать шахъ. (См. часнь 1а стр. 30.)

§ 260. *Шахъ дѣоакій.* Когда въ одно время опъ двухъ офицеровъ даеться шахъ, и когда закрышься не возможно. На прим. конь спринтъ предъ ладьею прошивъ Короля непріятельскаго, ни чемъ незакрышаго. Конь опкрывая ладью дѣлаеть опъ нее шахъ и самъ въ то же время даеть другой.

§ 261. *Шахъ безконечный.* Когда одинъ другому даеть безпрестанно шахи и опъ ни закрышься, ни избѣгнушь шаха не можеть — *розыгрышь.*

(Примѣры сихъ шаховъ см. въ спрашагемахъ.)

XXII.

О матѣ.

§ 262. *Шахъ* на Персидскомъ языкѣ значить Король; *матъ* — смерть. *Шахъ матъ*, Schah mat; Rex mortuus est; когда Король ни сойши, ни зак-

рышья ошъ шаха не можешъ, тогда матъ и игра кончена.

§ 263. *Матъ слѣпый.* Когда игрокъ дѣлаешъ матъ не сказавъ шахъ и матъ, и не примѣшивъ самъ, что даешъ матъ. Такой матъ называется слѣпымъ и игра только въ половину выиграна. Впрочемъ это зависить ошъ уговора.

§ 264. *Матъ условный.* Такъ называется матъ, который дается съ условіемъ не слупашъ какою либо шашкою, или дашъ матъ назначенною шашкою, или на назначенномъ мѣстѣ. Если условіе въ полной мѣрѣ не будетъ соблюдено, игра не выиграна.

§ 265. *Матъ въ поддавки.* (qui perd — gagne.) Надобно засшавить противника дашъ матъ. Если вы дадите матъ, игра проиграна; если онъ даешъ матъ, игра выиграна.

§ 266. *(Общее правило.)* Во всякомъ случаѣ, чтобы дашъ матъ однимъ или двумя офицерами, надобно заперешъ не-

пріишдѣскаго Короля на какую либо крайнюю линію доски.

XXIII.

О патѣ.

§ 267. Когда игрокъ не можетъ спу-
лишь Королемъ, которому впрочемъ не
сказанъ шахъ, и когда ни какою дру-
гою шашкою спулишь не можешь: сіе
положеніе называется *патомъ*.

§ 268. *Патъ* есть розыгрышъ. (*partie remise*).

§ 269. Если нѣтъ возможности выи-
грать игры, надобно стараться сдѣлать
себѣ *патъ*.

§ 270. *Патъ* есть послѣднее средство
игрока, который видитъ неминуемый
проигрышъ.

§ 271. Чтобы сдѣлать себѣ *патъ*,
должно жертвовать пѣшками и офице-
рами. Дабы лучше скрыть свое намѣ-
реніе, должно оставить ферзя или ладью.
Тогда надобно ставить своимъ Коро-
лемъ въ такое мѣсто, съ котораго бы
ему нельзя было прогнаться, а ферземъ

или ладьею дѣйствованіе до нѣхъ поръ,
покуда непріятель принужденъ будетъ
ихъ взять.

§ 272. Когда противникъ намѣренъ
такимъ образомъ сдѣлать себѣ патъ,
не должно брать послѣднихъ его офи-
церовъ, которыхъ онъ будетъ отда-
вать ни за что.

§ 273. Когда у одного игрока остается
слонъ, а у другаго ладья, надобно спа-
раться поставивъ Короля въ уголъ на
кѣшку противнаго цвѣта шой, на ко-
норой стоимъ слонъ, тогда закрываясь
отъ шаха слонѣмъ, можно сдѣлать себѣ
патъ.

§ 274. Розыгрыши суть: (если впро-
чемъ не сдѣлано будетъ ученической
ошибки).

1. Одна пѣшка, когда противный
Король находится въ оппозиціи.
2. Конь противъ Короля и пѣшки,
близкой къ тому, чтобы слѣзть въ ферзи.
3. Два коня противъ Короля.
4. Слонъ противъ Короля.

5. Ладья противъ слона или коня,
 6. Ладья противъ слона или коня
 и двухъ пѣшекъ. — Ладью надобно про-
 мѣнять на двѣ пѣшки.

7. Ладья и конь противъ ладьи.
8. Ладья и пѣшка противъ ладьи.
9. Ферзь: а.) противъ двухъ слоновъ,
 б.) противъ ладьи и слона,
 в.) противъ ладьи и коня,
 г.) противъ ладьи и двухъ пѣшекъ,
 е.) противъ пѣшки близкой къ нему,
 чтобы сдѣлать въ ферзи.

Примѣчаніе. Пѣшки ладей и слоновъ, защищаемыя Королемъ, будучи на 7й ли-
 нии, когда противный Король опдаленъ,
 дѣлають ничью. — Пѣшки же коней,
 Короля и ферзя проигрываютъ, ибо про-
 тивный Король можетъ подойти къ пѣ-
 шкѣ и взять ее. (См. въ 3 части при-
 мѣры окончанія игорь.)

§ 275. Игру выигрываютъ :

1. Пѣшка, когда Король предъ нею.
2. Двѣ соединенныя пѣшки противъ
 одной. Надобно избѣгать мѣны и спа-
 раться первому занять оппозицію.

3. Пѣшка и слонъ или конь, исключая пѣшекъ ладей, если слонъ не можеть дѣйствовать непосредственно на ту клетку, на которой пѣшка должна сдѣлаться ферземъ.

4. Два слона.

5. Слонъ и конь.

6. Одна ладья.

7. Ладья и слонъ противъ ладьи.

8. Ладья и пѣшка противъ слона.

9. Ферзь противъ слона и коня, или противъ одной ладьи.

§ 276. *Патъ принужденный.* Когда игрокъ принуждаетъ противника дать себѣ патъ. Если игрокъ не принудитъ противника сдѣлать патъ, игра считается проигранною.

XXIV.

О гамбитѣ.

§ 277. Гамбитъ (gambetto; croc-en-jambe) не столь занимателенъ, какъ правильная обыкновенная шахматная игра. Впрочемъ онъ хорошъ потому,

что игра идетъ гораздо скорѣе; необыкновенность ходовъ производитъ разнообразіе въ оной; атаки бывають самыя жаркія; пожертвованія часто изумляющія прошивника, принужденнаго защищаться съ большою осторожностію, а особливо въ первоначальные ходы. Однакоже Филидоръ доказываетъ, что Гамбишомъ нельзя выиграть, если защищающійся будетъ играть правильно.

§ 278. Гамбишъ два рода:

1. *Гамбитъ Королевскій*. Когда пѣшка Королевскаго слона, во второй ходъ, становится на 4^ю кляшку, рядомъ съ Королевскою пѣшкою. Пѣшка Королевскаго слона называется тогда пѣшкою Королевскаго Гамбиша.

2. *Гамбитъ ферзевъ*. Когда пѣшка ферзева слона, во второй ходъ, становится на 4^ю кляшку, рядомъ съ ферзевую пѣшкою. Пѣшка ферзева слона называется тогда пѣшкою ферзева Гамбиша.

§ 279. Въ обоихъ Гамбишахъ первый

ходъ дѣлается или Королевская пѣшка или ферзева, спановясь на 4^ю линію. Если противникъ выступитъ также, то, во второй ходъ, должно пѣшку Королевскаго или ферзева слона выставитъ на 4^ю клетку, предлагая пѣшку даромъ. Въ волю противника принять Гамбитъ или нѣтъ. Если онъ возьметъ пѣшку, то принимается Гамбитъ; а если пѣшки не возьметъ, тогда игра дѣлается обыкновенною.

§ 280. Слѣдственно всякая Гамбитная игра можетъ быть обращена въ простую.

§ 281. Кто имѣетъ ходъ, тотъ только можетъ играть Гамбитомъ; отвѣчающему же на ходы не выгодно.

§ 282. Кто предлагаетъ Гамбитъ, тотъ, какъ кажется, отдаетъ пѣшку ни за что; но жертвуетъ сею пѣшкою для того, чтобы скорѣе открыть своихъ офицеровъ и свободнѣе атаковать ими противника.

§ 283. При защищеніи отъ Королев-

скаго Гамбита надобно наблюдать слѣдующее:

а.) Зберегать Королевскую пѣшку, которая взяла непріятельскую Гамбитную пѣшку. Въ Гамбитѣ же на споронѣ ферзя опіюдь не должно зберегать оной.

б.) Спираться, чтобы непріятельской Королевской слонъ не имѣлъ бы направленія на пѣшку Королевскаго слона.

с.) Не допускать прошивнаго Королевскаго коня войти въ игру.

д.) Спираться помѣнять офицеровъ, а особливо ферзей.

§ 284. Въ ашакѣ Королевскимъ Гамбитомъ надобно примѣчать слѣдующее:

а.) Королевскій слонъ есть лучший офицеръ, а Королевская пѣшка лучшая пѣшка.

б.) Можно пожертвовать пѣшками на сторонѣ Короля для сохраненія Королевской пѣшки, ибо она занимая цесиръ, препятствуетъ дѣйствию не-

пріятельскихъ офицеровъ и мѣшаетъ прошивному ферзеву слону войши въ игру и соединиться съ офицерами, ос-
танавливающими ашаку.

с.) Спараться сбить пѣшки, под-
крѣпляющія непріятельскую Гамби-
шную пѣшку, и взять ее, ашакуи
Короля, или мѣняясь на свои пѣшки,
дабы ферзевъ слонъ имѣлъ свободный
путь.

д.) Спараться войши въ игру Ко-
ролевскимъ слономъ и конемъ.

§ 285. Въ Гамбишахъ надобно ашаку
производить болѣе офицерами, нежели
пѣшками.

§ 286. Въ обоихъ Гамбишахъ главная
цѣль та, чтобы отклоня непріятель-
скія пѣшки съ центра, утвердиться въ
ономъ своими.

§ 287. Предлагающій Гамбишъ, если
не будетъ правильно ашаковать въ пер-
воначальные ходы, можетъ обратиться
онъ къ своему вреду.

§ 288. Королевскій Гамбишъ опаснѣе

для обоихъ игроковъ, нежели ферзевъ Гамбинъ, ибо ашака на споронъ Короля производится гораздо сильнѣе и рѣшительнѣе.

§ 289. Гамбитомъ хорошо играть съ такимъ игрокомъ, который слабѣе.

Примѣчаніе. Гамбинъ изобрѣшенъ Калабрійцемъ. Гамбинная игра многимъ нравишся, но вообще игроки не ошдають оной справедливости. Филидоръ говоришъ, что Гамбинъ ни малѣйшей не можешъ принести выгоды, если оба игрока будутъ играть правильно; а Сшамма явно сознаешся, что Гамбитомъ можно обыграть только слабаго игрока.

(Примѣры Королевскаго и ферзева Гамбитовъ см. въ 3^й часши.)

XXV.

О даваніи впередъ.

§ 290. Когда игрокъ искуснѣе другаго, то для уравненія игры снимаетъ у себя по условію какую либо шашку, или

позволяетъ сдѣлать нѣсколько ходовъ.

§ 291. Два хода, данные впередъ, равняются пѣшкѣ.

§ 292. Двѣ пѣшки и ходъ, даваемые впередъ, равняются коню.

§ 293. Кому даны впередъ два хода, тотъ долженъ выдвинуть пѣшки Королевскую и Ферзеву на два шага. Симъ пріобрѣщается двойная польза : ушверждающіяся пѣшки въ центрѣ и открывающіяся офицеры.

§ 294. Давая впередъ пѣшку и ходъ или два, надобно располагать игру такъ, чтобы рокировать на сторону ферзя и потомъ другимъ флангомъ нападать на противнаго Короля.

§ 295. Ладья впередъ дается ферзева.

§ 296. Пѣшка впередъ дается Королевскаго слона.

§ 297. Кто даетъ впередъ офицера или пѣшку, тотъ имѣетъ право начинать игру.

§ 298. Кто даетъ впередъ Королевскаго коня, тому лучше открывать игру на сторону ферзя.

§ 299. Получа впередъ офицера, тотчасъ надобно стараться помѣнять ферзей, хотя бы съ поперкою пѣшки, ибо лишній офицеръ можешь достаточнo вознаградишь поперю даже двухъ пѣшекъ.

§ 300. Давая впередъ офицера, надобно стараться изумишь прошивника ходами опважными, или началомъ игры необыкновеннымъ, на прим. *Гамбитомъ*; однако же надобно играть съ крайнею осторожностію, ибо малѣйшая ошибка влечетъ за собою неминуемый проигрышъ.

XXVI.

Заключеніе.

Шахматная игра по маневрамъ своимъ, имѣетъ нѣкоторое сходство съ искусствомъ военнымъ.

Тактика шахматная состоитъ въ томъ, чтобы умѣть располагать офи-

церовъ и пѣшки и маневрировать ими, въ атакѣ и оборонѣ, сообразно съ первоначальными правилами игры.

Въ книгѣ сей рѣдко говорено было о реширадѣ, ибо въ шахматной игрѣ нѣтъ реширады. Пѣшки назадъ не опсупають, и идя впередъ, подкрѣпляются офицерами, также весьма рѣдко опсупающими.

Всякая нечаянность рѣшитъ победу. Всякой ходъ долженъ быть математически расчисленъ. Одинъ слабый пунктъ можешь причинить величайшій вредъ.

Первоначальные ходы имѣють большое вліяніе на послѣдствія игры; а поному игру должно открывать правильнымъ образомъ. Пѣшки и офицеровъ располагать такъ, чѣобы они, при малѣйшей возможности, могли дѣйствовать наступательно. Атаку должно производить жаркую, рѣшительную, однакожь непоспѣшную; быструю, но безпорядочную. Атака должна быть произво-

дима хладнокровно и въ совершенномъ устройствѣ всѣхъ частей. — Въ концѣ игры ходы должны быть самые рѣшительные и вѣрные, и сколько бы ни была разспроена игра, не должно бросать, не изслѣдовавъ прежде нѣтъ ли возможности исправить оной; ибо не рѣдко и самая опшчаянная игра выигрывается.

Чтобы достигнуть совершенства, надобно чаще играть съ хорошими игроками.

XXVII.

Сравненіе шашекъ въ значительности ихъ.

Ферзь равняется двумъ ладьямъ, т. е. ферзь можно промѣнять безъ потерь на двѣ ладьи.

Ладья лучше слона или коня съ пѣшкой. Двѣ пѣшки и офицеръ лучше ладьи.

Слонъ равенъ коню.

Конь лучше слона можетъ быть употребленъ при запусанномъ положе-

ним игры и для двойныхъ шаховъ. —
Слонъ лучше коня можетъ провести
соединенныя пѣшки въ ферзи, подкрѣ-
пляя ихъ и самъ бывъ подъ ихъ защитою.

Конь лучше двухъ пѣшекъ.

Три пѣшки лучше слона или коня.

Центральныя пѣшки лучше пѣхъ,
которыя стоятъ на флангахъ.

Ладья и пѣшка почти равняются
слону и коню.

Два слона и конь или два коня и
слонъ равняются двумъ ладьямъ, и слѣ-
довательно ферзи.

Примѣчаніе. Впрочемъ бывають
иногда случаи, что ферзь можно опи-
сать за двухъ офицеровъ, или ладью за
коня, дабы не потерять атаки.

XXVIII.

Уставъ Шахматной игры.

Взятый изъ уставовъ Парижскаго
cassé de la Régence и Лондонскаго шах-
матнаго клуба.

I.

Шахматная доска должна быть по-

спавлена шакъ, чшобы крайняя угловая клѣшка съ правой стороны у каждаго игрока была бѣлая.

Если игрокъ прежде нежели спушитъ въ четвертый разъ замѣшитъ, что доска лежитъ иначе, можетъ начать игру снова; но если съ обѣихъ сторонъ четвертый ходъ уже сдѣланъ, игра должна продолжаться какъ есть.

2.

Первую игру начинаютъ по жеребью. Въ послѣдующія игры выступаетъ тотъ, кто выигралъ, если между играющими не сдѣлано будетъ условія начинать по очереди.

3.

Кто даетъ впередъ шашку, тотъ имѣетъ право выступить первый, если впрочемъ играющіе не сдѣлаютъ другаго условія.

4.

Спуская шашкою нельзя уже пере-
мѣнитъ хода. За шашку и за мѣсто.

5.

Игрокъ хотя и поставилъ шашку, но если не выпустилъ еще оной изъ руки, можешь перемѣнить ходъ по произволѣ, но только непременно долженъ спустить тою шашкою; если же рука съ шашки снята, хода перемѣнить нельзя.

6.

Кто забудетъ пѣшку или офицера и начнешь такъ игру, въ волю противнаго игрока состоишь начать другую игру, или продолжая начатую, поставя забытую шашку; но если съ обѣихъ сторонъ 4й ходъ уже сдѣланъ, игра должна продолжаться такъ какъ есть.

7.

Если условлено будетъ съ одной стороны дать впередъ офицера или пѣшку, и если кто начиная игру забудетъ взять условленное, въ волю того, кто долженъ былъ получить впередъ, продолжая игру или начать новую.

8.

Кто скажетъ *шахъ* Королю, когда дѣйствительно шаха нѣтъ и когда другой игрокъ возмется уже за шашку, чтобы закрытьъ онъ шаха, но послѣ увидишь, что шаха нѣтъ, онъ имѣетъ право переѣннть свой ходъ и спунитъ какою ему угодно шашкою, если другой игрокъ не сдѣлалъ уже хода.

9.

Кто спунитъ пѣшкой или офицеромъ неправильно и опшменъ онъ поставленной шашки руку, въ волю противника состоитъ заставитъ спунитъ сею шашкою иначе, или оставитъ оную на томъ мѣстѣ, гдѣ она ошибкою поставлена; но если послѣ сего неправильнаго хода другой игрокъ уже спунилъ, шашка должна остаться на томъ мѣстѣ, куда она хотѣла и неправильно поставлена.

10.

Если Король стоитъ *подъ шахомъ*, самъ ли онъ спалъ на шахъ или про-

пшвннкъ оный сдѣлалъ, не сказавъ шаха, игра должна продолжаться какъ бы сей шахъ вовсе не существовалъ; но если въ слѣдующій ходъ сказано будетъ *шахъ Королю*, тогда послѣднй предъ-пшмъ ходъ уничтожается съ обѣихъ сторонъ, и должно закрыться отъ шаха или свесши Короля.

11.

Если Король стоить нѣсколько ходовъ *подъ шахомъ* такъ, что оба игрока сего не замѣшаятъ, и если нельзя повѣрить и поправишь сыгранныхъ ходовъ, тогда игрокъ, чей Король *подъ шахомъ*, можетъ послѣднй ходъ, сдѣланный имъ предъ-пшмъ, уничтожить, т. е. поставивъ шашку, кошорою онъ спунилъ въ послѣднй разъ, на прежнее мѣсто и защищать Короля.

12.

Если кто вмѣсто своей сыграетъ чужею шашкою, противникъ можетъ заставивъ ее взять, если она стояла *подъ ударомъ*, или поставивъ на преж-

нее мѣсто, или оставишь ее тамъ гдѣ она ошибкою поставлена.

13.

Кто пронесъ шашку, которою нельзя сдвинуть не подвергая Короля шаху, тотъ долженъ сдвинуть Короля, если же и Король не можетъ пронестись съ мѣста, тогда уже сдвигаетъ другою шашкою.

14.

Допронувшись до шашки, непременно надобно ею играть, если впрочемъ игрокъ не предупредитъ, что онъ ее поправляетъ.

15.

Королю всегда должно говорить шахъ.

16.

Кто сдвинетъ ошибкою два раза, противникъ воленъ или поставитъ во второй ходъ вышедшую шашку на прежнее мѣсто, или оставитъ ее на томъ мѣстѣ, куда она поставлена.

Поправляя шашку, которая упадетъ или сдвинется съ мѣста, надобно сказать: *я поправляю*; иначе противникъ можетъ засшавить ею играть.

Если шашки поставлены неправильно, можно ихъ поправить прежде нежели сдѣланъ съ обѣихъ сторонъ четвертый ходъ; но когда сей ходъ уже сдѣланъ, поправлять нельзя, и шашки должны остаться на тѣхъ мѣстахъ, гдѣ онѣ стоятъ.

Если кто непріятельскую шашку возьметъ своею неправильно, шопъ долженъ взять ее другою, если возможно, или, оставя непріятельскую шашку, сшупитъ своею, за которую взялся.

Кто тронется за чужую шашку и не предупредитъ, что онъ поправляетъ, въ волю противника засшавить взять ее или не брать; если же она не

можетъ бытъ взята, то спуситъ Королемъ, если же и Королемъ спуситъ нельзя, тогда ошибка считается ни во что.

21.

Кто возьметъ своею шашкою свою же шашку, въ волю противника заспавитъ игранъ одною изъ двухъ пронутыхъ шашекъ; но если послѣ сего пошъ или другой игрокъ уже спутилъ, ошибка считается безъ поправленія.

22.

Пѣшка, ступая два шага, имѣетъ право пройти мимо такой, которая могла бы ее взять, если бы она спутила на одинъ шагъ; противная же пѣшка, въ слѣдующій только ходъ, можетъ брать ее, какъ бы она стояла подъ ударомъ.

23.

Когда пѣшка дойдетъ до противоположной крайней линіи, то, по произволію игрока, дѣлается пѣмъ офицеромъ, какого у него не доспаетъ;

если же офицеры не взяты, то на всегда остается пѣшкой.

24.

Правила рокировки изъяснены въ особой главѣ (см. § 211й и слѣд.)

25.

Кто пронесся за Короля и ладью, чтобы рокировать и рокировать не можетъ, противникъ можетъ заставить играть или Королемъ, или ладьею, и въ послѣдствіи Король рокировать уже не можетъ.

26.

Когда никакою шашкою пронуться нельзя и Король также не можетъ сойти съ мѣста, тогда игра *патъ*. Въ Англіи кому сдѣланъ патъ, тотъ выигрываетъ; во Франціи и Германіи *патъ* — розыгрышъ.

Дополнительныя статьи, введенныя употребленіемъ.

27.

Начиная игру одинъ изъ игроковъ беретъ въ каждую руку по пѣшкѣ обо-

ихъ цвѣшовъ; — другой игрокъ долженъ опгадашь, кошорой начинашь игру, и какую пѣшку укажешь, того цвѣша шашки начинаюшь.

28.

Ходяшь по очередно, одинъ послѣ другаго. Два раза сряду ходишь возвра- няешся.

29.

Кшо даетъ впередъ Королевскую или ферзеву ладью, шонъ имѣешь пра- во спавишь Короля чрезъ мѣсто, какъ бы онъ рокировалъ, если впрочемъ онъ соблюлъ правила рокировки.

30.

Въ концѣ игры, когда игрокъ за- трудняешся сдѣлать шагъ на прим. ко- немъ и слономъ, или слономъ и ладьею прошивъ ладьи, то послѣ пятидесяти ходовъ съ обѣихъ сторонъ, игра счи- таешся ничьею.

Погрѣшности шахматной игры.

Игра шахматная въ Европѣ извѣст- на болѣе тысячи лѣтъ и всегда естъ

одна и та же. Но въ прошедшемъ столѣтїи ее такъ было испортили разными неумѣспными прибавленїями, что оной почти нельзя было узнать.

Первая погрѣшность.

Въ Германїи когда Король рокируетъ, въ то же время выдвигается пѣшка лады на одинъ или два шага по произволению.

Въ Италїи при рокировкѣ ладыю и Короля могутъ поставишь на какое угодно мѣсто между Королемъ и тою ладыею, съ которою рокируютъ.

Вторая погрѣшность.

Сначала выходятъ вдругъ двумя шапками.

Третья погрѣшность.

Ферзь ходишь по коневьему.

Четвертая погрѣшность.

Если Королю сдѣланъ матъ, но онъ не имѣетъ ни одной шапки (Roi dépourvu), то считають только полъ-игры.

Пятая погрѣшность.

Нѣкоторые игроки, когда пѣшка

пройдеиъ въ ферзи, дѣлають ея не ферземъ, а шѣмъ офицеромъ, на мѣсто кошораго сшупила. Если же шѣ офицеры не взяшы, то она осшается по прежнему пѣшкою. Иные дѣлають пѣшку ферземъ, не взирая на то, что ферзь цѣль, и такимъ образомъ ходишь по два или даже по шри ферзи и ш. д. Другіе же осшавляютъ ея до шѣхъ поръ, покуда пошеряють ферзи и тогда пѣшку сію жалуютъ ферземъ или ладьею. — Въ правильной игрѣ не можешъ бышь у каждаго игрока болѣе однаго ферзя, двухъ ладей, двухъ слоновъ и двухъ коней.

XXIX.

Изьясненіе сокращенныхъ знаковъ.

Вмѣсто полныхъ рѣчей ставяишь только одиъ начальныя буквы на прим.

Кр.	значишь	Король,
Ф.		ферзь,
Л.		ладья,

С.	слонъ,
К.	конъ,
П.	пѣшка,
б.	бѣлыя шашки,
ч.	черныя шашки,
к.л.	кѣшка или мѣсто,
2 к.л.	вторая кѣшка и ш. п.
к.л. Кр.	кѣшка Короля,
к.л. ф.	кѣшка ферзя и ш. п.
Л. Кр. или ф.	ладья Короля или ферзя,
С. Кр. или ф.	слонъ Короля или ферзя,
К. Кр. или ф.	конъ Короля или ферзя,
П. Кр.	пѣшка Короля,
П. ф.	пѣшка ферзя,
П. л. Кр. или ф.	пѣшка ладьи Королев- ской или ферзевой,
П. с. Кр. или ф.	пѣшка слона Королев- скаго или ферзева,
П. к. Кр. или ф.	пѣшка коня Королев- скаго или ферзева,
рок.	рокировать,
св.	свой, своего,
бер.	береть.

Взятіе шашки также означается двумя точками: кошорыя спавяшся въ концѣ хода, а вмѣсто шаха всегда пишешся †.

И такъ вмѣсто того, чшобы сказать: *пѣшка бѣлаго Короля становится въ 4 клѣтку свою, пишешся только: п. б. Кр. въ 4 кл. св. или вмѣсто: слонъ чернаго Короля беретъ коня на 3 клѣткѣ слона бѣлаго ферзя и дѣлаетъ шахъ Королю, пишешся: с. ч. Кр. бер. к. на 3. кл. с. б. ф. †.*

Цыфры, поспановляемыя впереди, означающъ число ходовъ.

Когда пѣшка дойдетъ до прошивуположной крайней линіи, тогда, въ концѣ хода, пишешся начальная буква той шашки, какую игрокъ изберетъ.

Буквы, въ концѣ ходовъ поспавляемыя, означающъ на сіи ходы примѣчанія или перемѣны.

Во избѣжаніе частыхъ повшореній, встрѣчающихся въ описаніи игоръ Филдора въ 3 часши, объ игрѣ бѣлаго

будемъ отъноситься во второмъ лицѣ, а о черномъ въ прешьемъ лицѣ. И такъ вмѣсто того, чтобы сказать: бѣлый идетъ Королевскою пѣшкой, говоришь: вы идете Королевскою пѣшкою, а о черномъ: онъ беретъ слона вашего и пр.

Если въ началѣ хода не поставлена первая буква шапки, которою надобно играть, значить, что должно ходить пѣшкою. На прим. если написано е2 — е4 (см. въ 3 части) тогда пѣшка, стоящая въ е2, идешь на 4 мѣсто свое.

XXX.

Примѣрные игры.

Игры сіи хотя и не могутъ считаться совершенно правильными, основанными на системѣ Филидора, но разнообразіемъ, смѣлыми ходами, скорою атакою, а болѣе умѣстнымъ пожертвованіемъ, заслуживаютъ особенное вни-

маніе, и по справедливости могутъ назваться играми рѣшительными. Примѣры сіи часпю служатъ руководствомъ, какъ должно пользоваться нерасчетливостію противника, копорый, гоняся за какою либо выгодою и лишая себя чрезъ то надлежащей защиты, не въ состояніи будешь предупредить всѣхъ нападеній.

И г р а I.

Бѣлыя.

Черныя.

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. П. Кр. на 4 кл. | П. Кр. на 4 кл. |
| 2. К. Кр. на 3 кл. | К. ф. на 3 кл. с. |
| с. св. Кр. | св. ф. |
| 3. С. Кр. на 4 кл. | С. Кр. на 4 кл. с. |
| с. ф. св. | ф. св. |
| 4. П. с. ф. на 3 кл. | К. Кр. на 3 кл. с. |
| 5. П. ф. на 4 кл. | П. Кр. бер. п. |
| 6. П. бер. п. | С. Кр. на 4 кл. к. |
| | б. ф. †. |
| 7. К. ф. на 3 кл. с. | К. Кр. бер. п. Кр. |
| 8. Кр. рок. | К. Кр. бер. к. ф. |
| 9. П. бер. к. Кр. | С. Кр. бер. п. на 3. |
| | кл. с. б. ф. |

10. Ф. на 3 кл. св. к. С. Кр. бер. л. ф. (см. перемѣну 3).
11. С. Кр. бер. п. Кр. на кл. с. св. с. Кр. †.
12. С. ф. на 4 кл. К. ф. на 2 кл. св. Кр. к. ч. Кр. (см. перемѣну 2).
13. К. Кр. на 4 кл. С. Кр. бер. п. ф. (см. перемѣну 1).
14. С. Кр. на 3 кл. П. ф. на 4 кл. к. ч. Кр.
15. Ф. на 3 кл. с. С. ф. на 4 кл. с. св. Кр. †. св. Кр.
16. С. Кр. бер. с. С. Кр. бер. К.
17. С. Кр. на 3 кл. С. Кр. на 3 кл. св. ч. Кр. опъ ф. †.
18. С. ф. бер. с. П. бер. с.
19. Ф. бер. п. на 3 Кр. на св. кл. кл. с. ч. Кр. †.
20. Ф. на 2 кл. с. машъ. ч. Кр. †.

Перемѣна 1.

Бѣлыя.

Черныя.

13. К. Кр. на 4 кл. П. ф. на 4. кл. ч. Кр.
14. Ф. на 3 кл. с. С. ф. на 4 кл. с. св. Кр. св. Кр.

15. С. Кр. на 3 кл. П. к. Кр. на 3 кл.
ч. Кр.
16. С. ф. на 3 кл. Кр. на св. кл.
л. ч. Кр. †.
17. С. Кр. на 2 кл. машъ.
с. ч. Кр. †.

Перемѣна 2.

Бѣлыя.

Черныя.

12. С. ф. на 4 кл. К. ф. бер. п. ф.
к. ч. Кр.
13. Ф. на 3 кл. л. Кр. бер. с. Кр.
св. †.
14. К. на 4 кл. ч. Кр. на 3 кл. св.
Кр. †.
15. С. ф. бер. ф. Л. бер. с.
16. Л. бер. с. Кр. бер. к.
17. Ф. на 4 кл. с. П. ф. на 4 кл.
ч. ф. †.
18. Л. на кл. св. Кр. сходитъ.
Кр. †.
19. Ф. бер. к. и вы-
играешъ.

Перемѣна 3.

Бѣлыя.

Черныя.

10. Ф. на 3 кл. к. св. С. Кр. бер. п. ф.

11. С. Кр. бер. п. Кр. на кл. св. с.
с. ч. Кр. †
12. С. ф. на 4 кл. С. Кр. на 3 кл. св.
к. ч. Кр.
13. Л. ф. на кл. св. К. ф. на 2 кл. св. Кр.
Кр.
14. С. Кр. на 4 кл. П. ф. на 4 кл. (см.
л. ч. Кр. *перемѣну 4*)
15. Л. бер. к. Ф. бер. л. (см. пе-
ремѣну 5)
16. Л. на кл. Кр. св. Ф. на 2 кл. св. (см.
перемѣну 6)
17. Ф. на 4 кл. к. Кр. на кл. к. св.
св. †
18. Л. на кл. ч. Ф. бер. л.
Кр. †
19. С. бер. ф. и вы-
играешь.

Перемѣна 4.

Бѣлыя.

Черныя.

14. С. Кр. на 4 кл. К. на 3 кл. к. св. Кр.
л. ч. Кр.
15. К. на 4 кл. ч. Кр. К. бер. к.
16. Л. бер. к. П. к. Кр. на 3 кл.
17. С. ф. на 3 кл. С. Кр. на 2 кл. к. св.
л. ч. Кр. †

18. Л. на 4 кл. с. П. бер. л.
ч. Кр. †

19. Ф. на 2 кл. с. Машъ.
ч. Кр. †

Перемѣна 5.

Бѣлыя.

Черныя.

15. Л. бер. к. Кр. бер. к.

16. Л. на кл. Кр. Кр. на кл. с. св.
св. †

17. Ф. на 4 кл. к. Кр. на кл. к. св.
св. †

18. Л. на кл. ч. Кр. † Ф. бер. л.

19. С. бер. ф. и вы-
играешъ.

Перемѣна 6.

Бѣлыя.

Черныя.

16. Л. на кл. св. Кр. С. ф. на 3 кл. Кр. св.

17. К. на 4 кл. ф. св. С. Кр. бер. с.

18. К. бер. с. † Кр. на кл. к. св.

19. Ф. бер. п. ф. П. с. ф. на 3 кл.

20. Ф. на 3 кл. к. св. Ф. на 3 кл. с. св. Кр.

21. К. на кл. ч. ф. Кр. на кл. с. св.
и отъ ф. †

22. Л. на кл. ч. Кр. † Машъ.

И Г Р А II

Бѣлыя.

Черныя.

- | | |
|----------------------|---|
| 1. П. Кр. на 4 кл. | Также. |
| 2. К. Кр. на 3 кл. | К. ф. на 3 кл. с. св.
с. св. |
| 3. С. Кр. на 4 кл. | Также.
с. ф. св. |
| 4. П. с. ф. на 3 кл. | П. ф. на 3 кл. |
| 5. П. ф. на 4 кл. | П. бер. п. |
| 6. П. бер. п. | С. Кр. на 4 кл. к.
б. ф. † |
| 7. К. ф. на 3 кл. с. | К. Кр. на 3 кл. с. |
| 8. Кр. рок. | С. Кр. бер. к. ф. |
| 9. П. бер. с. | К. Кр. бер. п. Кр. |
| 10. Л. Кр. на кл. | П. ф. на 4 кл.
св. Кр. |
| 11. Л. Кр. бер. к. † | П. бер. л. Кр. |
| 12. К. Кр. на 4 кл. | Кр. рок.
к. ч. Кр. |
| 13. Ф. на 4 кл. л. | П. л. Кр. на 3 кл.
ч. Кр. |
| 14. К. кр. бер. п. | ф. на 3 кл. с. св. Кр.
с. Кр. (см. перемеѣну 1). |
| 15. К. Кр. бер. п. | Кр. на кл. св. л.
л. Кр. † |

16. К. Кр. на 2 кл. Кр. на кл. св. к.
с. ч. Кр. †

17. Ф. на кл. л. ч. Машъ.
Кр. †

Перемѣна 1.

Бѣлыя.

Черныя.

14. К. Кр. бер. п. Л. бер. к.
с. Кр.

15. С. Кр. бер. л. † Кр. на кл. с. (см. пе-
ремѣны 2 и 3).

16. С. ф. на 3 кл. К. ф. на 2 кл. св. Кр.
л. св. ф. †

17. С. Кр. на 3 кл. Ф. на кл. св. Кр.
к. св. ф.

18. Ф. на 4 кл. ч. ф. П. с. ф. на 4 кл.

19. С. ф. бер. п. а
пошомъ

20. Ф. на кл. к. ч. Машъ.
Кр. †

Перемѣна 2.

Бѣлыя.

Черныя.

15. С. Кр. бер. л. Кр. на 2 кл. св. л.
Кр. †

16. С. ф. бер. п. л. П. бер. с. ф.
Кр.

17. Ф. на 3 кл. ч. Кр. на кл. л.
к. †

18. Ф. бер. п. на 3 Машъ.
кл. л. ч. Кр. †

Перемѣна 3.

Бѣлыя.

Черныя.

15. С. Кр. бер. л. Кр. на кл. св. л.
Кр. †

16. С. ф. бер. п. л. Кр. С. ф. на 4 кл. к. б. Кр.

17. С. ф. бер. п. к. Кр. бер. с. ф.
Кр. †

18. Ф. на 3 кл. к. Кр. на кл. с. св.
ч. Кр. †

19. С. Кр. на 3 кл. Ф. на 2 кл. св.
к. ф. св.

20. Ф. на кл. к. ч. Кр. на 2 кл. св.
Кр. †

21. Ф. бер. л. ф. и
выиграешь.

И г р а III.

Бѣлыя.

Черныя.

1. П. Кр. на 4 кл. Также.

2. К. Кр. на 3 кл. К. ф. на 3 кл. с.
с. св.

3. С. Кр. на 4 кл. Также.
с. ф. св.
4. П. с. ф. на 3 кл. К. Кр. на 3 кл.
е. св.
5. П. ф. на 4 кл. П. бер. п.
6. П. бер. п. С. Кр. на 4 кл. к.
б. ф. †
7. С. ф. на 2 кл. ф. К. Кр. бер. п. Кр.
8. С. ф. бер. с. Кр. К. ф. бер. с.
9. С. Кр. бер. п. Кр. бер. с.
с. Кр. †
10. Ф. на 3 кл. к. П. ф. на 4 кл.
св. †
11. К. Кр. на 4 кл. Кр. на кл. св. к.
ч. Кр. †
12. Ф. бер. к. ф. Ф. на 3 кл. с. Кр.
13. Кр. рок. П. с. ф. на 4 кл.
14. Ф. на 4 кл. к. П. к. ф. на 3 кл.
ч. ф.
15. Ф. на кл. ч. Кр. † Ф. на кл. с. Кр.
16. Ф. на 3 кл. с. С. ф. на 3 кл. л. св.
ч. ф.
17. Ф. бер. п. ф. † Ф. на 2 кл. с. Кр.
18. Ф. бер. ф. † Машъ.

И Г Р А IV.

*Бѣлыя.**Черныя.*

1. П. Кр. на 4 кл. Также.
2. К. Кр. на 3 кл. П. ф. на 3 кл.
3. С. Кр. на 4 кл. С. ф. на 4 кл. к.
с. ф. св. б. Кр.
4. П. л. Кр. на 3 кл. С. ф. на 4 кл. л.
(см. перемѣну 1).
5. П. с. ф. на 3 кл. К. Кр. на 3 кл. с.
св.
6. П. ф. на 3 кл. С. Кр. на 2 кл. св.
Кр.
7. С. ф. на 3 кл. Кр. рок.
св. Кр.
8. П. к. Кр. на 4 кл. С. ф. на 3 кл. к.
св.
9. К. Кр. на 4 кл. П. с. ф. на 3 кл.
л. св. Кр.
10. К. бер. с. ф. П. л. Кр. бер. к.
11. П. л. Кр. на 4 кл. П. к. ф. на 4 кл.
12. С. Кр. на 3 кл. П. л. ф. на 4 кл.
к. св. ф.
13. П. л. ф. на 4 кл. П. к. ф. на 5 кл. св.

14. П. л. Кр. на П. бер. п. л. Кр.
5 кл.
15. П. к. Кр. на К. Кр. на 4 кл. к.
4 кл. к. ч. Кр. 6. Кр.
16. Л. бер. п. К. Кр. бер. с. ф.
17. Л. Кр. на кл. Кр. бер. л.
л. ч. Кр. †
18. Ф. на 4 кл. л. Кр. на кл. св. к.
ч. Кр. †
19. П. к. Кр. на 3 К. на 2 кл. с. б.
кл. ч. к. ф. †
20. Кр. на кл. ф. св. Л. Кр. на кл. св. Кр.
21. Ф. на 2 кл. л. Кр. на кл. с. св.
ч. Кр. †
22. Ф. на кл. л. ч. Машъ.
Кр. †

Перемѣна 1.

Бѣлыя.

Черныя.

4. П. л. Кр. на С. ф. бер. к.
3 кл.
5. Ф. бер. с. К. Кр. на 3 кл. с.
(см. перемѣну 2).
6. Ф. на 3 кл. к. св. К. Кр. бер. п. Кр.
7. С. Кр. бер. п. Кр. на 2 кл. ф. св.
с. Кр. †

8. Ф. бер. п. к. ч. ф. К. Кр. на 4 кл. св.
 9. С. Кр. на 4 кл. К. ф. на 3 кл. л. св.
 ч. ф.
 10. Ф. на 3 кл. с. Кр. на 2 кл. св.
 ч. ф. †
 11. Ф. бер. л. ф. и
 выиграешъ.

Перемѣна 2.

Бѣлыя.

Черныя.

- | | |
|------------------------|--|
| 5. Ф. бер. с. | Ф. на 3 кл. с. св.
Кр. |
| 6. Ф. на 3 кл. к. св. | П. к. ф. на 3 кл. |
| 7. К. ф. на 3 кл. | П. с. ф. на 3 кл. (см.
с. св. <i>перемѣну 3).</i> |
| 8. К. ф. на 4 кл. | Ф. на св. кл.
ч. ф. |
| 9. К. ф. бер. п. к. ф. | Ф. бер. к. |
| 10. С. Кр. бер. п. | Кр. на кл. св. ф.
с. Кр. † |
| 11. С. Кр. бер. к. Кр. | П. ф. на 4 кл. |
| 12. С. Кр. бер. п. ф. | Ф. бер. ф. |
| 13. С. бер. ф. и вы- | играешъ. |

Перемѣна 3.

Бѣлыя.

Черныя.

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 7. К. ф. на 3 кл. | К. Кр. на 2 кл. св. |
| с. св. | Кр. |
| 8. К. ф. на 5 кл. св. | К. ф. на 3 кл. л. св. |
| 9. ф. на 4 кл. л. св. | К. на 4 кл. с. ф. св. |
| 10. К. бер. п. ф. † | Кр. на кл. ф. св. |
| 11. ф. на кл. ч. Кр. † | Машъ. |

И г р а V.

Бѣлыя.

Черныя.

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1. П. Кр. на 4 кл. | Также. |
| 2. К. Кр. на 3 кл. с. | ф. на 3 кл. с. св. |
| | Кр. |
| 3. С. Кр. на 4 кл. | ф. на 3 кл. к. св. |
| с. ф. св. | Кр. |
| 4. Кр. рок. | ф. бер. п. Кр. |
| 5. С. Кр. бер. п. | Кр. бер. с. (см. пе- |
| с. Кр. † | ремѣны 1 и 3). |
| 6. К. Кр. на 4 кл. | |
| к. ч. Кр. † и | |
| возмешь ферзъ. | |

Перемѣна 1.

Бѣлыя.

Черныя.

5. С. Кр. бер. п. с. Кр. на кл. св. Ф.
Кр. †
6. К. Кр. бер. п. Ф. бер. к. Кр. (см.
перемѣну 2).
7. Л. на кл. св. Кр. Ф. на 3 кл. с. св. Кр.
8. Л. на кл. ч. Кр. † Машъ.

Перемѣна 2.

Бѣлыя.

Черныя.

6. К. Кр. бер. п. К. Кр. на 3 кл. с.
7. Л. Кр. на кл. св. Ф. на $\frac{1}{4}$ кл. с. св.
Кр. Кр.
8. С. на 3 кл. к. П. л. Кр. бер. с.
ч. Кр.
9. К. Кр. на 2 кл. Машъ.
с. ч. Кр. †

Перемѣна 3.

Бѣлыя.

Черныя.

5. С. Кр. бер. п. Кр. на 2 кл. св.
с. Кр. †
6. Л. на кл. св. Кр. Ф. на 4 кл. с. б. Кр.
7. Л. бер. п. Кр. † Кр. бер. с. Кр. (см.
перемѣну 4).

8. П. ф. на 4 кл. Ф. на 3 кл. с. св. Кр.
 9. К. Кр. на 4 кл. Кр. на 3 кл. св. к.
 к. ч. Кр. †
 10. Ф. на 3 кл. св. † Кр. на 3 кл. л. св.
 11. К. на 2 кл. с. ч. Машъ.
 Кр. †

Перемѣна 4.

Бѣлыя.

Черныя.

7. Л. Кр. бер. п. Кр. на 3 кл. св. ф.
 Кр. †
 8. Л. на 4 кл. ч. Кр. на 2 кл. св.
 ф. †
 9. Ф. на кл. св. Кр. бер. с. Кр.
 Кр. †
 10. П. ф. на 4 кл. Ф. на 3 кл. с. св. Кр.
 11. К. Кр. на 4 кл. Кр. на 3 кл. св. к.
 к. ч. Кр. †
 12. Ф. на кл. ч. Кр. на 3 кл. св. л.
 Кр. †
 13. К. Кр. на 2 кл. Кр. на 3 кл. к.
 с. ч. Кр. †
 14. К. бер. л. † Машъ.

И Г Р А VI.

Бѣлыя.

Черныя.

1. П. Кр. на 4 кл. Также.

2. С. Кр. на 4 кл. Также
с. ф. св.
3. Ф. на 2 кл. св. П. ф. на 3 кл.
Кр.
4. П. с. ф. на 3 кл. К. ф. на 3 кл. с.
5. П. с. Кр. на П. Кр. бер. п.
4 кл.
6. К. Кр. на 3 кл. с. П. к. Кр. на 4 кл.
7. П. л. Кр. на 4 П. к. Кр. на 5 кл.
кл.
8. К. Кр. на 4 кл. К. Кр. на 3 кл. л.
к. ч. Кр. св.
9. П. ф. на 4 кл. С. Кр. на 3 кл. к.
ф. св.
10. С. ф. бер. п. ф. на 2 кл. Кр. св.
11. Л. Кр. на кл. П. с. Кр. на 3 кл.
с. св.
12. К. ф. на 2 кл. П. бер. к. Кр.
ф. св.
13. С. бер. п. Ф. на 2 кл. к. св.
Кр.
14. Ф. на 3 кл. св. К. Кр. на св. кл.
Кр.
15. С. Кр. на 2 кл. Кр. на 2 кл. ф. св.
с. ч. Кр. † (См. переме́ну.)

16. Ф. на 4 кл. с. К. Кр. на 2 кл. св.
св. Кр. Кр.
17. Ф. бер. п. † Кр. на кл. ф. св.
18. С. ф. бер. к. Кр. бер. с.
Кр. †
19. Ф. бер. ф. и выи-
граешъ.

Перемѣна.

15. С. Кр. на 2 кл. Ф. бер. с. Кр.
с. ч. Кр. †
16. Л. бер. ф. Кр. бер. л.
17. Ф. на 4 кл. с. Кр. на 2 кл. к. св.
св. Кр. †
18. Кр. рок. С. ф. на 2 кл. ф.
св.
19. Л. на кл. с. св. С. ф. на кл. Кр. св.
Кр.
20. Ф. на кл. с. ч. Кр. на 3 кл. св. к.
Кр. †
21. Л. на 3 кл. с. Кр. на 4 кл. св. л.
ч. Кр. †
22. Л. на 3 кл. л. К. бер. л.
ч. Кр. †
23. Ф. бер. к. на Машъ.
3 кл. л. ч. Кр. †

И Г Р А VII.

*Бѣлыя.**Черныя.*

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. П. Кр. на 4 кл. | П. Кр. на 3 кл. |
| 2. П. ф. на 4 кл. | К. Кр. на 3 кл. с. |
| 3. С. Кр. на 3 кл. | К. ф. на 3 кл. с. |
| ф. св. | |
| 4. К. Кр. на 3 кл. | С. Кр. на 2 кл. Кр. |
| с. | св. |
| 5. П. л. Кр. на 4 | Кр. рок. |
| кл. | |
| 6. П. Кр. на 5 кл. | К. Кр. на 4 кл. ф. |
| | св. |
| 7. С. Кр. бер. п. | Кр. бер. с. |
| л. Кр. † | |
| 8. К. Кр. на 4 кл. | С. Кр. бер. к. (см. |
| к. ч. Кр. † | перемѣну 1.) |
| 9. П. л. Кр. бер. | Кр. на кл. св. к. |
| с. и ошъ л. † | (см. перем. 2.) |
| 10. ф. на 4 кл. л. | П. с. Кр. на 3 кл. |
| ч. Кр. | |
| 11. П. на 3 кл. к. | Л. Кр. на кл. св. |
| ч. Кр. | Кр. |
| 12. ф. на кл. л. ч. | Машъ. |
| Кр † | |

Перемѣна 1.

Бѣлыя.

Черныя.

8. К. Кр. на 4 кл. Кр. на 3 кл. к. св.
к. ч. Кр. †
9. П. л. Кр. на 5 Кр. на 3 кл. л. св.
кл. †
10. К. бер. п. с. †
и возмешь ферзь.

Перемѣна 2.

9. П. л. Кр. бер. с. Кр. на 3. кл. к. св.
Кр. и ошъ л. †
10. Ф. на 4 кл. л. Кр. на 4 кл. с. св.
ч. Кр. †
11. Ф. на 2 кл. л. П. к. Кр. на 3 кл.
ч. Кр. †
12. Ф. на 3 кл. св. Кр. на 4 кл. б. Кр.
л. Кр. †
13. Ф. на 3 кл. св. † Машъ.

И Г Р А VIII.

Бѣлыя.

Черныя.

1. П. Кр. на 4 кл. Также.
2. К. Кр. на 3 кл. К. ф. на 3 кл. с.
с.

3. С. Кр. на 4 кл. Также.
с. ф. св.
4. П. с. ф. на 3 кл. К. Кр. на 3 кл. с.
5. К. Кр. на 4 кл. Кр. рок.
к. ч. Кр.
6. П. ф. на 3 кл. П. л. Кр. на 3 кл.
7. П. л. Кр. на 4 П. бер. к.
кл.
8. П. бер. п. К. на 2 кл. л. св.
Кр.
9. Ф. на 4 кл. л. Л. Кр. на кл. Кр.
ч. Кр. св.
10. Ф. бер. п. с. Кр. на кл. л.
Кр. †
11. Л. Кр. бер. к. † Кр. бер. к.
12. Ф. на 4 кл. л. Машъ.
ч. Кр. †

И Г Р А IX.

*Бѣлыя.**Черныя.*

1. П. Кр. на 4 кл. Также.
2. К. Кр. на 3 кл. П. с. Кр. на 3 кл.
с. св.
3. К. Кр. бер. п. П. бер. к.
Кр.

4. Ф. на 4 кл. л. Кр. на 2 кл. св.
ч. Кр. †
5. Ф. бер. п. Кр. † Кр. на 2 кл. с. св.
6. С. Кр. на 4 кл. П. Ф. на 4 кл.
с. Ф. св. †
7. С. Кр. бер. п. † Кр. на 3 кл. к. св.
8. П. л. Кр. на С. Кр. на 3 кл. Ф.
4 кл. св.
9. П. л. Кр. на 5 Кр. на 3 кл. л. св.
кл. †
10. П. Ф. на 4 кл. П. к. Кр. на 4 кл.
опъ с. †
11. П. л. Кр. бер. Кр. бер. п. на 3
п. к. Кр. спу- кл. к. св.
тивъ на 3 кл.
к. ч. Кр. †
12. Ф. на 4 кл. л. Кр. сходишь.
ч. Кр. †
13. Ф. на 2 кл. с. Машъ.
ч. Кр. †

И Г Р А X.

*Бѣлыя.**Черныя.*

1. П. Кр. на 4 кл. П. к. Ф. на 3 кл.

2. С. Кр. на 4 кл. С. ф. на 2 кл. к.
с. ф. св. св.
3. П. ф. на 3 кл. П. с. Кр. на 4 кл.
4. П. Кр. бер. п. С. ф. бер. п. к. Кр.
5. Ф. на 4 кл. л. П. к. Кр. на 3 кл.
ч. Кр. †
6. П. бер. п. к. К. Кр. на 3 кл. с.
Кр. св.
7. С. Кр. на 2 кл. Машъ.
с. ч. Кр. †

И Г Р А XI.

*Бѣлыя.**Черныя.*

1. П. Кр. на 4 кл. П. к. ф. на 3 кл.
2. П. ф. на 4 кл. С. ф. на 2 кл. к. св.
3. С. Кр. на 3 кл. П. с. Кр. на 4 кл.
ф. св.
4. П. Кр. бер. п. С. ф. бер. п. к. Кр.
5. Ф. на 4 кл. л. П. к. Кр. на 3 кл.
ч. Кр. †
6. П. бер. п. К. Кр. на 3 кл. с.
св.
7. П. бер. п. отъ К. бер. ф.
ф. †.
8. С. Кр. на 3 кл. Машъ.
к. ч. Кр. †

И Г Р А XII.

1й примѣръ Королевскаго Гамбита.

Бѣлыя.

Черныя.

1. П. Кр. на 4 кл. Также.
2. П. с. Кр. на 4 П. бер. п.
кл.
3. К. Кр. на 3 кл. П. к. Кр. на 4 кл.
с.
4. С. Кр. на 4 кл. П. к. Кр. на 5 кл.
с. ф. св.
5. С. Кр. бер. п. Кр. бер. с.
с. Кр. †
6. К. на 4 кл. ч. Кр. на 3 кл. св.
Кр. †
7. Ф. бер. п. к. Кр. бер. к.
Кр. †
8. Ф. на 4 кл. с. Кр. на 3 кл. ф. св.
ч. Кр. †
9. П. ф. на 4 кл. С. Кр. на 2 кл. к.
св. Кр.
10. С. ф. бер. п. на Кр. на 2 кл. св.
4 кл. с. св. Кр. †
11. С. ф. на 4 кл. С. Кр. на 3 кл. св.
к. ч. Кр. †

12. П. Кр. на 5 кл. С. Кр. бер. с.
 13. Ф. бер. с. Кр. † Кр. на св. кл.
 14. Ф. на 4 кл. л. Кр. на 2 кл. св.
 ч. Кр. †
 15. Кр. рок. Ф. на кл. св. Кр.
 16. Ф. на 4 кл. к. Кр. на 3 кл. св.
 ч. Кр. †
 17. Л. Кр. на 3 кл. К. бер. л.
 с. ч. Кр. †
 18. Ф. бер. к. † Кр. на 4 кл. ф. св.
 19. К. ф. на 3 кл. Кр. бер. п. ф.
 с. св. †
 20. Ф. на 4 кл. с. Кр. на 4 кл. с. св.
 св. Кр. † ф.
 21. П. к. ф. на 4 Кр. на 3 кл. с. ф.
 кл. † св.
 22. Ф. на 4 кл. с. Кр. на 3 кл. к. ф.
 св. † св.
 23. К. на 4 кл. л. Машъ.
 ф. св. †

И Г Р А XIII.

2й примѣръ Королевскаго Гамбита.

Бѣлыя.

Черныя.

1. П. Кр. на 4 кл. Также.

2. П. с. Кр. на 4 П. бер. п.
кл.
3. К. Кр. на 3 П. к. Кр. на 4 кл.
кл. с.
4. С. Кр. на 4 кл. П. с. Кр. на 3 кл.
с. ф. св.
5. К. Кр. бер. п. П. бер. к.
к. Кр.
6. Ф. на 4 кл. л. Кр. на 2 кл. св.
ч. Кр. †
7. Ф. на 2 кл. с. Кр. на 3 кл. ф. св.
ч. Кр. †
8. Ф. на 4 кл. ф. Кр. на 2 кл. св.
ч. Кр. †
9. Ф. на 4 кл. ч. Машъ.
Кр. †

И Г Р А XIV.

*Черный на чинаетъ.**Черныя.**Бѣлыя.*

1. П. Кр. на 4 кл. Также.
2. К. Кр. на 3 К. ф. на 3 кл. с.
кл. с.
3. С. Кр. на 4 кл. Также.
с. ф. св.

4. Кр. рок. К. Кр. на 3 кл. с.
 5. Л. Кр. на кл. Кр. рок.
 св. Кр.
 6. П. с. ф. на 3 ф. на 2 кл. Кр. св.
 кл.
 7. П. ф. на 4 кл. П. Кр. бер. п.
 8. П. Кр. на 5 кл. К. Кр. на 4 кл. к.
 ч. Кр.
 9. П. бер. п. К. ф. бер. п. ф.
 10. К. Кр. бер. к. Ф. на 4 кл. л. ч. Кр.
 ф.
 11. К. Кр. на 3 кл. Ф. бер. п. с. Кр. †
 с. св. (см. пере-
 мѣны 1 и 2).
 12. Кр. на кл. св. Ф. на кл. к. ч. Кр. †
 л.
 13. К. или л. бер. К. Кр. на 2 кл. с.
 ф. ч. Кр. †
 Машъ.

Перемена 1.

Черныя.

Бѣлыя.

11. П. л. Кр. на 3 К. бер. п. с. Кр.
 кл.
 12. Ф. на 3 кл. с. С. бер. к. Кр. и
 св. Кр. выиграешь.

Перемѣна 2.

Черныя.

Бѣлыя.

11. С. ф. на 3 кл. Ф. бер. п. л. Кр. †
св. Кр.
12. Кр. на кл. с. св. Ф. на кл. л. ч. Кр. †
13. Кр. на 2 кл. св. Ф. бер. п. к. Кр.
14. Л. Кр. на кл. К. Кр. бер. с. ф.
св. к.
15. Кр. бер. к. С. бер. к. на 4 кл.
ч. ф. †
16. Кр. бер. с. Ф. бер. п. с. Кр. †
17. Кр. на 3 кл. с. Ф. на 3 кл. ч. Кр. †
ф. св.
18. С. закрываетъ. Ф. бер. п. † и выиг-
раетъ.

И Г Р А XV.

Черный начинаетъ Королевскимъ Гам-
битомъ.

Черныя.

Бѣлыя.

1. П. Кр. на 4 кл. Также.
2. П. с. Кр. на 4 кл. П. бер. п.
3. К. Кр. на 3 кл. П. к. Кр. на 4 кл.
с. св.
4. С. Кр. на 4 кл. П. к. Кр. на 5 кл.
с. ф. св.

5. К. Кр. на 4 кл. Ф. на 4 кл. л. ч.
б. Кр. Кр. †
6. Кр. на кл. с. К. Кр. на 3 кл. с. св.
7. С. Кр. бер. п. Кр. на кл. ф. св.
с. Кр. †
8. С. Кр. на 3 кл. К. Кр. на 4 кл. л.
к. ф. св. св.
9. К. Кр. на 2 кл. Кр. на св. кл.
с. б. Кр. †
10. К. бер. л. К. Кр. на 3 кл. к.
ч. Кр. †
11. Кр. на кл. св. С. Кр. на 4 кл. с.
к. (см. перем.) ф. св. †
12. П. ф. на 4 кл. С. ф. бер. п. ф. †
13. Ф. бер. с. Кр. К. Кр. на 2 кл. ч.
Кр. † и возмешь
ферзь.

Перемѣна.

Черныя.

Бѣлыя.

11. П. л. Кр. бер. к. Ф. бер. л. †
12. Кр. на 2 кл. св. П. на 3 кл. с. ч. Кр. †
13. П. бер. п. П. бер. п. †
14. Кр. на 2 кл. с. св. Ф. бер. ф. и выи-
граешь.

Конецъ второй части.

СОДЕРЖАНІЕ ПЕРВОЙ КНИГИ.

Стр.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Краткое обозрѣніе сочиненій о шах-
машной игрѣ, вышедшихъ на
иностранныхъ языкахъ . . . VII.

I. Историческое извѣстіе о шах-
машахъ 5

Часть первая.

Для начинающихъ.

II. Общія замѣчанія о шахмашной
игрѣ 20

III. Шахмашное письмо 25

IV. Пѣшка 27

V. Конь 29

VI. Слонъ 33

VII. Ладья 34

VIII. Ферзь 35

IX. Король 36

X. Словарь техническихъ рѣченій
шахмашной игры. 38

Часть вторая.

Высшія правила.

XI. Прислупъ 45

XII. Правила общія всѣмъ чешыремъ
временамъ —

XIII. О времени въ особенности 55

xiv. Время первое.

Начало игры: выходъ пѣшекъ
и офицеровъ 57

xv. Время второе.

Манёвры; середина игры.
Деплояда офицеровъ и пѣшекъ;
соснавленіе плана ашаки . . . 70

xvi. Время претіе.

Ашака и оборона 80

xvii. Время четвертое.

Конецъ игры 91

xviii. О рокировкѣ 96

xix. О пѣшкѣ, въ ферзи идущей . . . 101

xx. О пѣшкѣ избранной 104

xxi. О шахѣ 105

xxii. О матѣ 108

xxiii. О патѣ 110

xxiv. О Гамбитѣ 113

xxv. Объ опдачѣ впередъ 118

xxvi. Заключение 120

xxvii. Сравненіе шашекъ въ значи-
тельности ихъ 122

xxviii. Успавъ шахматной игры. . . 123

а) Дополнительныя шашки,
введенныя употребленіемъ . . . 131

б) Погрѣшности шахматной
игры 132

xxix. Изъясненіе сокращенныхъ знаковъ 134

xxx. Примѣрныя игры 137